LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

3 CD!
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
HOMEWORLD 2

www.gamesradar.it - Aprile - n°115 - Edizione CD €6,90

ESCLUSIVA!
RAINBOW SIX VEGAS
Ritorna l'FPS firmato Tom Clancy!

ESCLUSIVA!
WARHAMMER ONLINE
Dai creatori di DAOC, un MMORPG davvero promettente!

RECENSIONE DA 12 PAGINE!
OBLIVION
Il miglior GdR per PC recensito solo da GMC!

RECENSITI...
14 giochi tra cui Il Padrino, Marc Ecko's Getting Up, Onimusha 3, Tycoon City: New York, Scudetto 2006!

Esclusiva!
GALACTIC CIVILIZATIONS 2
Recensito il nuovo simulatore di esplorazione spaziale!





Un solo Cesare vive; mille altri sono caduti nell'oblio. (E. Young)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

RAINBOW SIX VEGAS

56 L'unità speciale di Ubisoft è stata rinnovata. Tutti i particolari nel dossier preparato da GMC solo per i vostri occhi!



24 GIOCO COMPLETO
HOMEWORLD 2
Questo mese, GMC vi porta nello spazio con lo spettacolare *Homeworld 2* di Relic. Mastodontiche flotte di astronavi si sfideranno a colpi di raggi micidiali. Siete pronti alla battaglia?

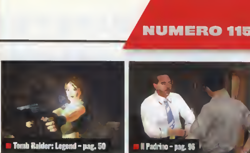
18 ESPLORA E GIOCA
Sul CD 2 troverete il demo dell'avventura *Keepsake – Il Mistero di Dragonvale*, quello di *Winter Challenge* e di *Loco Mania*.
Sul CD 3, invece, vi attendono i mech di *War World: Tactical Combat*. Il DVD, inoltre, propone i demo di *X3: Reunion* e di *La Battaglia per la Terra di Mezzo II*; il divertimento continua con gli altri fantastici demo e con l'immancabile raccolta di add on, patch, utility e shareware.



Demo imperdibile sul DVD!
La Battaglia per la Terra di Mezzo II




Paradise – pag. 34


Tomb Raider: Legend – pag. 50

Il Padrino – pag. 96

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Tamnel" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Empire" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Jpeg" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Don Pape" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Avanti così" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Buoni consigli" Tradardi, Carlo "Battlefield" Barone, Luca "Giochino" Spinelli, Gianluca "Regole ferree" Loggia, Mattia "Avvento" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Trittico" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Tranquillo" Dente, Vincenzo "Cellulare" Beretta, Primoz "In beta" Skulj, Matteo "Rinone" Bittanti, Alessandro "Cleo Ragazzi" Galli, Marcello "Controller" Cirillo, Marco "e-mail" Andreoli, Nemesis, Cirsais Paveri, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "Al lavoro" Camisana, Yuri "D&D" Abietti, Silvia "M.I.A." Mungo, Mauro "Notizie vere" Ruli, Davide "Sistema giusto" Giulivi, Paolo "Smentite" Cupola, Andrea "Sleree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Akira" Trimarchi, Elisa "Per gioco" Leanza, Christian "Bambis" Boccolo, Dario "Una mail al giorno" Gabrielli, Enrico "Presentazione" Vendramin, Andrea "Ohm" Subich, Marco "Puntuale" Salvaneschi, Fabio "Radeon" Bortolotti, Steve "Dirk" Helm

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccardi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIRETTORE AMMINISTRATIVO Clara Gazzola
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebogliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. -Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

A.N.E.S. Aderente al Sistema Confindustriale

Certificato n. 5399 del 2/12/2004 Diffusione media pagata anno 2003 copie 60 185

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. [illegible]

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Atlanta - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

Nuova sfida per gli eroi della Rete

Il gioco più atteso dell'anno, *Oblivion*, non segna unicamente l'arrivo della recensione più estesa nell'intera storia della nostra rivista (per la quale, da parte di tutta la redazione, va il plauso al nostro esimio caporedattore, che mai come in questa occasione ha realmente gettato il cuore oltre l'ostacolo), ma rappresenta una vera e propria sfida per l'intera comunità di sviluppo che, per tanti anni, si è data da fare sul capitolo precedente della saga *The Elder Scrolls*.

A dimostrazione di tale impegno, esattamente un anno fa, allegato a questa rivista si trovava *Morrowind* e i lettori dell'edizione DVD potevano contare su un quantitativo esorbitante di contenuti aggiuntivi, messi a disposizione gratuitamente dalla succitata comunità. Locazioni inedite, missioni intricate, nuovi mostri e armi, grafica migliorata, di tutto e di più.

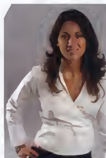
Morrowind è un gioco del 2002, appartenente ormai a una generazione passata e niente come l'arrivo di *Oblivion* può farcelo comprendere. La sfida di cui parliamo, perciò, è quella che vede contrapposte le possibilità di sviluppatori "casalinghi" e la complessità di un gioco del 2006. Mentre tutta l'industria del videogioco si interroga sul modo migliore per gestire i costi di sviluppo, in costante crescita, ecco che il famoso *The Elder Scrolls Construction Kit* si veste di nuovo e getta il suo guanto al mondo intero.

La situazione non è troppo dissimile da quella già vissuta per lo sviluppo di videogiochi veri e propri: negli anni Ottanta era assolutamente fattibile per una sola persona, dotata di talento e buona volontà, realizzare un gioco di alta qualità che riscuotesse successo. Con il trascorrere degli anni, la ricchezza di contenuti grafici e, più in generale, multimediali ha reso uno scenario simile sempre più complesso, fino ad arrivare alla situazione attuale: oggi, sviluppare un videogioco può costare svariati milioni di euro e richiedere team di decine di persone.

Potranno, gli eroi della Rete, riuscire a gestire progetti di una simile complessità? La passione e la buona volontà verranno affiancate da quella capacità organizzativa indispensabile per coordinare gli sforzi di molte (troppe?) persone, magari sparse ai quattro angoli del globo? Solo il futuro saprà darci una risposta, per il presente non resta che godersi, finalmente, *Oblivion*! Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

La POSTA in gioco



L'affascinante Nemesis spazia a tutto campo nel variopinto universo dei videogiochi. Se volete inviarle le vostre lettere, l'indirizzo è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure, speditele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it.**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continua a mietere successi.
Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile.
Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 122. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC!
L'indirizzo è: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!

RIDURRE I PREZZI SI PUÒ

Ciao Nemesis,
sono un affezionato lettore di GMC fin dal lontano 1998. La ritengo la migliore rivista del settore, in Italia. Ti scrivo per la prima volta dopo aver letto la lettera di JoeFalchetto 63 (sul numero di febbraio) riguardo la concezione che la rivista ha, da un po' di tempo a questa parte, del Sistema base. Se prima eravate attenti a offrire un'alternativa intorno ai 1.000 euro a chi desiderava giocare, ma anche risparmiare, ultimamente avete "gonfiato" le fasce di prezzo fino a far raggiungere al Sistema base il livello del Sistema medio di un annetto orsono. Guardando un po' le varie configurazioni, però, mi sono reso conto che tale aumento non è dovuto a chissà quale incremento qualitativo di tutti i componenti da voi scelti per questo Sistema, bensì a quelli più "di contorno". Cominciando dall'alto, infatti, per risparmiare non ci sarebbe neppure bisogno di toccare processore, scheda madre, scheda video e audio, hard disk e masterizzatore DVD. Basterebbe inserire un buon monitor CRT da 17 pollici, anche di marca (un Philips costa 100 euro), al posto di quello LCD e delle casse più economiche (esistono sistemi 5.1 di Creative a 30/40 euro, ma ci si può accontentare di 2 casse stereo, per tenere da parte qualche soldino). In questo modo, si risparmierebbero più di 200 euro senza rinunciare alla qualità dei componenti interni del PC da voi indicato. Per quanto mi riguarda, 13 mesi fa ho assemblato con 1.300 euro un sistema a tratti superiore rispetto al Sistema medio da voi consigliato all'epoca,

"Puntare al risparmio senza rinunciare alle prestazioni non è poi così difficile!"
da Ridurre i prezzi si può – Skelektron



■ RIDURRE I PREZZI SI PUÒ
Visto lo scarso successo di *Metal Gear Solid: Substance* su PC, gli sviluppatori non hanno fretta di ripetere l'esperienza con *Subsistence*.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Continua a grande richiesta la panoramica sul **Thread** "[GMC] Official Logo Contest" a cura di Fr4nk. Per chi si fosse perso la puntata precedente, diciamo che si tratta di: Un concorso che dà libero sfogo alla fantasia. Bisogna riprodurre il testo GMC nel proprio videogioco preferito.
Se siete interessati a partecipare, date un'occhiata al **Thread** appena citato, che per vostra comodità troverete evidenziato con un TOP nel **Canale** "Games Contact" del **Forum** di GamesRadar.it. Questo mese, l'onore della pubblicazione spetta a franchiceddhu, autore del logo in ambito *Age of Empires III*. Dallo stesso Fr4nk arriva, inoltre, un ulteriore invito: Vi chiedo di pubblicare la mia e-mail, perché sarei contento di ricevere contatti da appassionati di videogiochi. Specifico, però, che i loghi vanno proposti nel **Forum** e non nella mia casella di posta elettronica. Ciao e buon lavoro. Come negarti il favore, caro amico. Ecco il tuo contatto alla mercé di tutti i lettori di GMC: **franklin_mcwebb@yahoo.it**.





Qualche cattivo è troppo cattivo

Cara Nemesis,
sono un vostro appassionato lettore e ho sempre trovato piacevole trascorrere alcuni momenti di ozio sfogliando le pagine di GMC. Sono un accanito giocatore di sparatutto, particolarmente di quelli ambientati nel secondo conflitto mondiale. Non mi ero fatto problemi sulla morale di questi giochi, fino a quando non ho visto un bellissimo film, dal titolo "U-Boat 96", che mi ha fatto riflettere parecchio. La pellicola narra le vicende di un sommergibile tedesco alle prese con una flotta alleata e riesce a descrivere molto bene la vita, le paure e i sogni dei cosiddetti "lupi di mare", che rimanevano chiusi in quelle "scatole" per mesi. Questo film mi ha fatto riflettere, perché giocando a titoli come *Call of Duty 2* non capita mai di pensare che anche i nemici sono uomini, con delle mogli e dei figli. Non voglio angosciarti troppo con le mie idee, forse un po' rivoluzionarie, ma chiederti perché nei videogiochi ambientati nella Seconda Guerra Mondiale sia solo possibile giocare nelle vesti di un alleato. Non ho mai visto uno sparatutto single player in cui sia consentito combattere dalla parte degli italiani e dei tedeschi. Ci tengo a precisare di essere un ragazzo che ha paura che anche i videogiochi possano diventare "di parte", come i libri su cui studiamo a scuola. Perché possiamo imbracciare il nostro fedele Thompson bucherellando un po' di tedeschi e, invece, non possiamo imbracciare un MP40 e fare lo stesso con un po' di americani e russi?
Sicuro di una tua risposta, un abbraccio.

TexCarson

Tex, quello che poni è un problema etico tutt'altro che banale, la cui risposta, però, è attualmente univoca. In altri contesti, giocare a fare il cattivo è ampiamente tollerato, tanto nel nostro hobby quanto in forme di comunicazione diverse. A partire dal vecchio *TIE Fighter* per arrivare a *Grand Theft Auto* e a *Evil Genius*, le opportunità di essere malvagio ci sono eccome. Eppure, quando si parla di Seconda Guerra Mondiale, le cose non stanno così. *Return to Castle Wolfenstein*, che consente di giocare in multiplayer anche dalla parte dei nazisti, è stato fortemente criticato per questo dalla stampa generalista – e ciò in un contesto (quello multiplayer) in cui è considerato perfettamente normale interpretare killer spietati, alieni assassini e via dicendo. Il fatto, a mio avviso, è che il nazismo (e le sue conseguenze) è stato qualcosa di totalmente inaudito, quantomeno come scala. Altri dittatori e governi hanno compiuto nefandezze di ogni genere, ma il nazismo l'ha fatto in un modo così sconvolgente che, a distanza di quasi settant'anni, il mondo è ancora terrorizzato dalla possibilità che accada di nuovo. Tanto terrorizzato, in effetti, che l'idea di un gioco single player in cui si interpreta un soldato dell'Asse in missione contro gli Alleati è, a mio avviso, improponibile. Un passo in questa direzione è stato fatto con *Sniper Elite* (il demo è sul DVD di GMC). Anche in quel caso, però, il soldato tedesco che combatte contro i russi nella Berlino di fine conflitto è, in realtà, un cecchino americano sotto mentite spoglie.



risparmiando fior di quattrini. Puntare al risparmio senza rinunciare alle prestazioni non è poi così difficile! Riguardo l'idea di consigliare quattro sistemi invece di tre, appoggio pienamente JoeFalchetto: la nascita di fasce intermedie tra quella alta e quella media dovrebbe averlo reso quasi indispensabile, ormai. Con ciò, saluto la redazione e rinnovo i miei complimenti alla rivista.

Skelektron

PS: È prevista una versione PC di *Metal Gear Solid 3 Subsistence*, come è successo per *Substance*?

Carissimo Skelektron, trovo molto interessante l'appunto che fai a proposito della configurazione del "Sistema Giusto", e forse vale la pena di fare una postilla alla risposta data da Quedex alla lettera che citi.
Il mercato dei componenti per computer è straordinariamente complesso e ogni mese sembra diventarlo di più. Per esempio, al momento in cui scrivo, ci sono almeno mezza dozzina di produttori di schede video "ad alto livello", e chissà quante marche sconosciute.
Questo fa sì che una rubrica come il nostro "Sistema Giusto" contenga un'approssimazione fondamentale, dovuta semplicemente al fatto che non tutti i negozianti vendono tutte le marche e i modelli. In altre parole, salvo casi fortunati, può non essere facile mettere insieme un sistema del tutto identico a quello da noi indicato, mentre è semplice realizzarne uno equivalente (e altrettanto soddisfacente).
Questo preambolo mi serve per un'affermazione prevedibile: quelle di Quedex sono indicazioni, non imposizioni. Se il budget è ridotto, è certamente meglio prendere le casse che vendono al supermercato, piuttosto che sacrificare componenti più importanti – si potrà passare a modelli migliori non appena le finanze lo consentiranno.
Riguardo al post scriptum, temo che non esista nessun piano del genere al momento. *MGS 3: Subsistence* è catalogato come "solo per PlayStation 2" e non ci sono stati annunci di eventuali versioni alternative per il futuro.

IN BREVE

Cara Nemesis,
ho notato che avete due server di *Quake 4* demo. Mi farebbe piacere se, tra gli altri, uno venisse dedicato anche alla versione completa.
C'è qualche possibilità?
Grazie.

Jackie Chun

Caro Jackie, ora come ora temo proprio che i Potenti preferiscano dedicare i server ad altri titoli. Questo non significa che non succederà mai, ovviamente, però credo che non ti convenga trattenere il fiato finché non arriva il server di GMC di *Quake 4*.

Cara Nemesis,
volevo avere qualche informazione sulla possibilità che lo stupendo *World of Warcraft* esca in italiano (se sì quando). Te lo avranno già chiesto, ma mi sono perso la risposta.
Un abbraccio,

Valerio

Valerio, al momento non sono a conoscenza di progetti di traduzione di *WoW* in italiano nel prossimo futuro. Tuttavia, grazie a una

dal Forum di gamesradar.it

GIOCA COME PARLI

rspire96 approfitta di "Mondo Computer" per interrogarsi su un tema parecchio importante per i videogiocatori italiani, "Conversioni: Legali o No?". Chiede il saggio: Se acquisto un gioco in inglese, che però è uscito anche in italiano, e poi scarico una conversione per farlo diventare in italiano, è legale?. L'intervento di Alastor85 giunge puntuale più che mai: No, le conversioni mi sembra che siano illegali. Quindi, se acquisti un gioco in inglese, è meglio se prima controlli che sia multilingua. A questo punto, tanto per spazzare via eventuali equivoci, interviene razor75: Secondo me sono illegali, anche nel caso in cui il gioco non sia stato tradotto in italiano. Nell'estate del 2004, in Germania, ho comperato *Sudden Strike* e *Heroes of Might & Magic 3* a Lipsia, sperando fossero quanto meno in inglese. Quando ho realizzato che erano solo in tedesco, ho postato in alcuni forum, chiedendo in merito alla possibilità di trovare in Rete una traduzione. In alcuni casi sono stato trattato come se avessi chiesto un crack o una CD Key, così alla fine ho regalato i giochi alla mia professoressa di tedesco. Gesto pregevole.

NON CHIAMATELA DIPENDENZA

Carissima Nemesis,
leggo la vostra rivista da molto tempo e, nel corso di questi anni, si è fatto strada in me un dubbio alquanto assillante: ma i videogiochi possono essere davvero tutti potenzialmente dannosi per la psiche di un giocatore, generando una specie di "dipendenza" in chi vi eccede? Ho messo tra virgolette la parola dipendenza, perché sono convinto che quella per i videogame – se esistesse veramente – non potrebbe comunque essere considerata allo stesso livello di altri tipi di dipendenze ben più serie.

"Perché non possiamo imbracciare un MP40 e combattere gli Alleati?"

da Qualche cattivo è troppo cattivo – TexCarson

Sono consapevole che questo argomento è stato affrontato diverse volte (e non solo sui forum e nelle pagine di GMC), ma alla fine – secondo me – non si è ancora arrivati a delle conclusioni definitive e/o convincenti, sia da parte di chi sostiene che qualche "dipendenza" da videogioco esista, sia da parte di chi lo nega.
Se c'è chi afferma: "Gioco molto, ma non avverto alcuna assuefazione" e c'è chi, invece, confessa: "Non potrei neppure smettere di pensare al mio gioco preferito", è fin troppo evidente il perché sia così difficile tirare le somme ed esprimere un giudizio oggettivo sulla questione. Alla fine, dunque, l'unica soluzione potrebbe essere quella di farsi un esame di coscienza, magari guardandosi allo specchio e chiedendosi: "Potrei vivere, d'ora in poi, senza più giocare? Oppure il mio videogame preferito, da semplice esperienza di svago (quale dovrebbe essere), è diventato parte indissolubile della mia vita, finché morte o black-out non ci separi?"

Gabry_zam

PS: Perdonami per qualche piccola digressione filosofica. Salutami il Kevorkio!

Gabry, la mia opinione in merito è semplicissima. Se si classificassero tutte le passioni come dipendenze, sarebbero ben pochi gli esseri umani immuni (e la loro vita, temo, sarebbe ben poco soddisfacente). Prova solo a considerare i milioni di tifosi calcistici in Italia, e pensa a cosa succederebbe se il governo decidesse di vietare le partite – ci sarebbe la rivoluzione nel giro di una giornata! Eppure, nessuno si sogna di dire che i tifosi sono "dipendenti" dal calcio... Quindi, stai tranquillo: anche se non vedi l'ora di tornare a casa per farti la tua partitina, non sei più dipendente di chi non può fare a meno della puntata settimanale di "Desperate Housewives" o di chi si addormenta sognando di comprare un francobollo francese del 1920.

SUGGERIMENTI EDITORIALI

Dolcissima Nemesis,
ritengo quella di GMC una grande famiglia formata principalmente da gente che, come me e come te, ama i videogame. Insomma, ragazzi competenti, professionisti e, soprattutto, grandi... "furbacchioni"! Infatti, da quando avete dato vita all'edizione Budget (tranne in rari casi, per esempio di giochi che già possiedo) mi ritrovo a comprare ogni mese due copie di GMC! La versione DVD e, ovviamente, quella Budget. Da qui l'idea: perché non dar vita a un GMC Plus (magari in tiratura limitata per non gravare troppo sul bilancio dell'azienda) contenente il DVD ed entrambi i giochi? Mi rendo conto che l'ipotesi è un po' troppo "futuristica" (per lanciare l'edizione Budget ci sono voluti degli anni, per dar vita a un'edizione Premium probabilmente ci vorrebbero

La redazione risponde Manuali di Storia o colossal hollywoodiani?

Sono un padre di due figli, ma in questo caso mi interessa il piccolo, che ha 13 anni.
Sono un appassionato di Storia, da sempre, e questo mi ha portato al gioco (il cibo del cervello) e inevitabilmente al wargame, ovviamente con i soldatini di piombo.
Come ho sempre sostenuto fosse giusto, il gioco facilita il contatto continuo (ma certo non invadente) con mio figlio e mi fa superare più agevolmente il "gap" dell'età (ho 53 anni); attraverso i giochi della serie *Total War*, in particolare, parliamo di Storia e, di conseguenza, degli aspetti culturali e sociali a essa strettamente connessi.
È chiaro che la mia formazione culturale mi spinge a stortare un po' il naso di fronte a certi eccessi "fantasy" della serie *TW*, ma tutto sommato la base è sostanzialmente corretta, non solo per la grafica, ma anche per tutti i comportamenti tattico/militari delle truppe. Mi auguro che *Medieval 2* migliori ancora questi aspetti, oltre ad affinare immagini e comportamenti. Ma vengo al dunque: per favore, fate in modo che realizzino un gioco sulle guerre napoleoniche. Vi pregoi *Imperial Glory* non vale nulla rispetto alle meccaniche di gioco (decisamente wargamistiche) della serie *Total War*! Mi sento di salvare solo i combattimenti navali, veramente splendidi! Per cui, spero proprio che al mio grido di dolore si uniscano altri, anche se ciò potrebbe rischiare di farmi portare in cantina i soldatini!
Però mi chiedo: nello staff delle aziende produttrici non potrebbero inserire anche uno storico? Già che si compiono tanti sforzi, perché non farlo basandosi il più possibile sulla realtà, che spesso è più intrigante della fantasia e certamente più educativa!
Grazie.

Aldo

Caro Aldo,
anch'io sono un appassionato di Storia e di wargame, e anch'io gioco con i soldatini di piombo (sono venuto a qualche torneo anche a Faenza!), quindi ti capisco perfettamente quando dici di storcere un po' il naso in presenza di certe inesattezze storiche, quali i carri egizi di *Rome: TW* – anacronistici come un corazziere della Guardia nella guerra del Vietnam, o forse anche di più.
Il problema è che, quando si produce un gioco, è necessario scendere un po' a compromessi con il pubblico che ci si aspetta comprerà il titolo. Creative Assembly ha introdotto, facendolo anche in *Medieval 2* (di cui puoi leggere lo speciale sul numero di febbraio), delle forzature da noi più volte definite "hollywoodiane" (proprio perché ricordano i filmoni di serie B della Hollywood degli Anni '50) sperando che aumentassero il divertimento del giocatore medio.
Non so se, poi, è stato effettivamente così: personalmente mi sono divertito molto, ma avrei preferito una maggiore accuratezza storica. Difatti, ho installato appena possibile il *Realism Mod* che migliora la storicità di *Rome: TW* – lo conosci? Purtroppo, invece, non ho notizie di un gioco di Creative ambientato nel periodo napoleonico, almeno per il momento – però *Imperial Glory* non è così male, anche se di impostazione più arcadei
Ciao e a presto!

Paolo Paglianti


■ MANUALI DI STORIA O COLOSSAL... Quanto realismo saremmo disposti a sacrificare, per ottenere la spettacolarità di *Medieval 2: Total War*?

dal Forum di gamesradar.it

UN PRINCIPE SCATTOSO

in qualità di Skulz, poco postante sul **Forum**, ma molto giocante sul PC, voglio dire la mia riguardo il **Thread** "*Prince of Persia: Warrior Within* (*Spirito Guerriero*, N.d.R.) lento" di marco88orton, in cui il nostro lettore afferma:
Ho un Athlon 64 3000+, una GeForce 6600 e 1 GB di RAM... Malgrado ciò, *PoP 2* va a scatti. Ma è possibile? Potrebbe essere la protezione a fare storie con il lettore? Non potrebbe, magari, essere difettoso il DVD (originale, seppure in edizione budget)? Secondo me, con quella configurazione sul potente andante, intravedo solo problematiche relative al rapporto tra il tuo drive DVD e il disco, oppure una tonnellata di processi che lavorano in background sul PC. Mi fa piacere trovare conferme in prince.88:
Strano, con il mio PC (P4 3 GHz, ATI 9550, 1 GB RAM) *PoP 2* vola. L'unico consiglio che posso darti è di aggiornare i driver della scheda video, oppure di provare a inserire il gioco in un altro lettore.



dei secoli!); pertanto, sarebbe ben accetto anche un "misero" buono sconto allegato a GMC DVD che consenta ai lettori più fedeli, come me, di comprare GMC Budget a prezzo interessante!
Inoltre, considerando che la maggior parte dei lettori ha, oltre al PC, una console, perché non inserire qualche pagina (2-3 al massimo) di mini-recensioni (tipo quelle dei giochi budget, tanto per darti l'idea) dei titoli più interessanti per console?
Lo so che esistono altre riviste Future Media specializzate, ma sarebbe bello conoscere il vostro punto di vista sul panorama dei giochi Xbox 360 – PS2/3.
Non pretendo di essere pubblicato, volevo solo darvi dei piccoli consigli per migliorare "la nostra" rivista preferita, anche se sinceramente non la si può migliorare più di tanto, visto che è già perfetta così!
Bacioni.

Antonio da Lecce

Carissimo Antonio, dopo essermi ripresa dalla valanga di complimenti, ho provato a ragionare sui tuoi consigli e devo dire che sono interessanti. Fermo restando che, naturalmente, è chi ha il portafoglio in tasca a decidere, credo che sia plausibile pensare quantomeno alla tua proposta del "buono sconto" – mentre quella dell'edizione "Plus" mi suona, effettivamente, un tantino eccessiva...
Per quanto riguarda le recensione dei titoli console, sono abbastanza contraria: preferiamo concentrarci su ciò che sappiamo fare meglio, ovvero trattare di giochi per PC. In poche righe, come nelle recensioni Budget, sarebbe impossibile spiegare perché *Resident Evil 4*, *Block* o *Project Gothom Racing* sono dei giochi molto belli.

LA MIGLIOR DIFESA È...

Ciao Nemesis,
sono quattro anni che leggo la vostra rivista, cioè da quando ho la possibilità di acquistarla. Il motivo per cui mi sono deciso a scrivere è molto semplice.
Sono un appassionato di videogiochi e ricevo continuamente critiche, se non addirittura insulti. Molte persone, vedendo ragazzi come me (ho 18 anni) davanti al computer intenti a giocare, li criticano. Queste persone sono, in maggioranza, genitori. Osservando il proprio figlio davanti al PC pensano subito che stia buttando via il tempo. Non riescono ad aprire la mente e a capire che i videogiochi, per molti giovani, sono davvero importanti. Secondo me, questa "chiusura" influisce negativamente sul rapporto familiare. Molti sono i litigi tra le mura domestiche per colpa dei videogiochi. Capisco che in alcuni casi si può esagerare, però non c'è bisogno di criticare il figlio ogni volta che si siede davanti al computer. A parer mio, un ragazzo che gioca due ore la sera è come uno che fa sport e che fa allenamento. Forse non dal lato salute (anche se non c'è prova che il computer influisca negativamente sullo stato fisico), ma dal lato divertimento. Il ragazzo trascorre il tempo distraendosi, è questo l'importante. Fra le persone che ho citato sopra, ci sono anche alcuni coetanei o, in ogni caso, giovani. Mi è capitato di sentire degli insulti perché un ragazzo, il venerdì sera, restava a casa a giocare con i compagni di clan, invece di uscire con gli amici. Ognuno è libero di fare ciò che vuole e se una sera uno non va in discoteca e resta con i compagni di clan o insieme al proprio videogioco preferito, non c'è nessun bisogno di insultarlo o di prenderlo in giro. Purtroppo, non tutti riescono a capirlo

IN BREVE

rapida visita alla pagina delle offerte di lavoro di Blizzard, ho notato che la casa sta lavorando alla traduzione spagnola del gioco – il che lascerebbe pensare che anche l'italiano possa arrivare, prima o poi. Non ci conterei molto, comunque: mentre una traduzione in spagnolo spalanca le porte all'immenso mercato sudamericano, quella in italiano le aprirebbe solo al tutt'altro che sconfinato mercato italiano...

Carissima Nemesis (significato: di nessuno?), ricordo le prime missive della tua rubrica, in cui puntualmente c'era chi pubblicizzava la propria e-mail e chi ti minacciava, in modo più o meno subdolo, per farti pubblicare le lettere. Non ne vedo da un po' di tempo e mi chiedo: non ti arrivano più o, semplicemente, le cestini?

Chiasmo8x

È successo che, dopo una serie di lamentele (che non ho mai ben capito – invece di lamentarsi della qualità delle lettere altrui, non è più corretto ed efficace scriverne di più belle e interessanti?), e vista la riduzione dello spazio "In breve", ho dovuto iniziare a cestinarle. E quindi, ora non ne arrivano praticamente più – facile, no?
Ah, e sei quello che è andato finora più vicino al significato del mio nome...

Dopo quattro anni di gioco intenso, il CD di espansione di *Diablo 2: Lord of Destruction*, anche a causa di una lesione, si è spappolato nel lettore CD, con l'effetto di rompere il lettore stesso e di far partire un pezzo del disco come una freccia (senza provocare altri danni, fortunatamente).
Ora, consiglio a tutti di non inserire mai un CD lesionato in un lettore.

Davide

Mi associo entusiasticamente al tuo invito a non usare i CD danneggiati – ma, soprattutto, credo di dover anche suggerire di cambiare gioco, ogni tanto...

dal Forum di gamesradar.it

A VOLTE RITORNANO

Esistono titoli che, anche se non se ne parla per secoli, non ne vogliono sapere di uscire dalle discussioni dei condomini di GamesRadar.it.
Uno di questi è, senza dubbio, il gioco d'azione su base vampiresca di Crystal Dynamics. In "La saga di *Legacy Of Kain*! News?" Nottedelcorvo chiede: Allora, dopo aver impersonato sia Kain, sia Raziel in *Defiance* e aver visto quello che abbiamo visto (evito spoiler), come proseguirà una delle saghe più affascinanti della storia videoludica? Qualcuno sa dirmi se ci sono delle news su un seguito? insomma, non credo che dopo *Blood Omen* e *Soul Reaver*, quelli di Crystal Dynamics abbiano tirato i remi in barca. E invece, Darkless: Se non ricordo male, qualcuno aveva detto che s'era impantanato tutto per dei problemi con i diritti. Comunque, continuando a citare Darkless: A *Defiance* ho iniziato a giocarci giusto in questi giorni. Carino, ma troppo arcade e spinto verso i combattimenti. E poi, chi ha programmato le telecamere? Ok, ci pare di capire che per un po' riuscirai a sopravvivere anche senza news sull'argomento.

dal Forum di gamesradar.it

DISSOCIAZIONE A DELINQUERE

Sappiamo che "Classifica: le armi + inutili e ridicole di sempre!" è un **Thread** vecchio quanto basta. Tuttavia, visto che non siamo riusciti a parlarne a tempo debito, approfittiamo della furbata di SeriousTeoz: Che ne dite delle armi speciali di *Spirito Guerriero*? Avete trovato il guantone da cartone animato (tipo quanto di Topolino)? Lollissimo!, subito beccata dal Moderatore nicjedi: L'UP è vietato, per proporre le segnalazioni di alcuni utenti. Primo, il colpevole dell'UP utile a far risalire in lista il proprio **Thread**, quindi lo stesso SeriousTeoz, il quale elegge: Lo stupido tubo di piombo di *Max Payne*, poi Inox: Il gatto e i fiammiferi in *Postal 2*. Secondo la redazione, quella più simpatica e anche più dissociata appartiene a jj star: Le bolle di *Bubble Bobble*.

dal Forum di gamesradar.it

LONGEVO, MA QUANTO?

Nella chiacchierata intitolata "*Star Wars: Empire At War* (*L'Impero in Guerra*, N.d.R)", Alastor85 afferma di essere: Molto tentato di comperare questo titolo, dato che sono da sempre un fan di "Guerre Stellari". Premetto che non ho provato Il demo, ma dai commenti che ho letto in giro mi pare si tratti di un ottimo RTS. Potete confermare?
Gli risponde marvin_gka: Se sei un fan della saga, è un acquisto obbligatorio. Solo che poi compare TEC_MrHide, il quale dice di averlo fatto fuori in tre giorni. Finito in 3 giorni?!, esplode Darth Threepwood, Nella Campagna dell'Impero sottolinea TEC_MrHide, che comunque tiene a precisare che il gioco: È longevo, solo che l'ho messo (e mi sono messo) sotto torchio a livelli estremi, a parte gli ultimi cinque pianeti, dove non sono andato per le lunghe... Chi ha orecchie per intendere intenda, per chi non le ha cito Palpy: "Unlimited power!"

NON È FACILE RESTARE INESPERTI *Dungeon Siege* era un gioco talmente abbordabile per i neofiti, che abbiamo voluto farlo commentare anche da uno di loro.

ed è un vero peccato, perché si creano inutili "conflitti". Spero che il mio messaggio sia chiaro. Resto volentieri a disposizione per eventuali critiche o apprezzamenti.

dark_pinz

Dark_pinz, innanzitutto una premessa: anche se io scrivessi la più accorata e commovente implorazione ai critici dei videogiochi perché non critichino i loro amici, non servirebbe a nulla. Semplicemente perché dubito che ci siano molti non giocatori che leggono GMC...
A parte questo, mi pare ovvio che tu abbia ragione, e che non abbia senso che qualcuno venga insultato perché il venerdì sera vuole stare a casa a giocare con i compagni di clan – così come non verrebbe insultato se andasse a giocare a calcio, tanto per dire. Non so, però, come si possa porre rimedio alla naturale tendenza di chiunque a denigrare qualunque cosa non faccia parte dei propri interessi, se non scendendo a compromessi – una volta, vai in discoteca invece di allenarti con il clan, e la volta successiva convinci i tuoi amici a venire a un LAN party a provare. Anche così, però, sospetto che si debba imparare a convivere con il fatto che non tutti capiscono e apprezzano il tuo hobby.

> "Fate in modo che realizzino un gioco sulle guerre napoleoniche. Vi prego!"
>
> da Manuali di storia o kolossal hollywoodiani? – Aldo

NON È FACILE RESTARE INESPERTI

Carissima Nemesis,
mi diverto molto a leggervi, ma ho notato che, giustamente, la rivista è indirizzata a professionisti del monitor. Non sarebbe invece interessante, almeno per i giochi di copertina, avere anche un parere di chi non capisce assolutamente quando parlate di "fraggare", "FPS" oppure "stealth"? Voglio dire, il gioco visto da chi si diletta con i videogame senza essere un esperto. Sarebbe bello un riquadro in cui qualcuno dicesse solamente mi diverto, non mi diverto, non capisco come giocare ed eventualmente desse qualche consiglio agli "ignoranti".
Grazie mille per l'attenzione e continuate così, siete in gamba.

Marco

Caro Marco, l'idea che proponi è interessante (in effetti, in passato è anche successo: parlo della recensione di *Dungeon Siege*, in cui aveva trovato posto anche l'opinione di un "non esperto"), ma crea un problema più o meno insormontabile. In breve, i videogiochi non sono una materia così complicata, davvero. Mentre immagino che possano essere necessari decenni per diventare un esperto in materie quali la musica rinascimentale, la pittura preraffaellita e l'architettura barocca, i videogame sono realizzati con il preciso intento di essere capiti e utilizzati a fondo nel più breve tempo possibile (con le ovvie eccezioni). Di conseguenza, se noi assumessimo un "non esperto" per commentare i giochi, e gli facessimo provare un po' di titoli, nel giro di un paio di mesi dovremmo cambiarlo, perché sarebbe già diventato un esperto!
L'unica soluzione, dunque, è quella che cerchiamo di applicare noi, cioè tentare di rendere comprensibile e interessante anche per i neofiti quello che scriviamo. Abbi fede – non ci vorrà molto prima che anche tu ti metta a parlare di "frag, FPS e stealth" con gli amici!

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di gamesradar.it

DALLA PARTE DEL TORTO

Una volta tanto, invece di prendere in esame discussioni in cui si tessono le lodi di un dato gioco, diamo spazio a una critica più che diretta. Approfittando del **Thread** "Contro *Oblivion*", pirotase84 spara ad alzo zero: Siccome tutti sembrano impegnati a elogiare questo *Oblivion* e aprono 300 mila Thread, lancio una discussione che servirà a parlare di quelli che potrebbero essere i lati negativi del gioco. Per esempio, nello speciale di Paolo Paglianti ho letto che il sistema di combattimento è realistico, perché assomiglia a quello di *Morrowind*. Inorridisco. Ragazzi, ma sappiamo cosa significa realistico? Orbene, sotto con altri difetti. Ecco subito una prima sincera osservazione lanciata da Roy Batty: Tu affonderai con questo dannato **Thread**. No, questa non va bene... Proviamo con quella di Railgods: Chi sei? Un gotichano? Se il gioco non ti piace non lo venire a dire a noi, non ci interessa. No, neppure questa va bene. Non ci rimane che gustare riga per riga la recensione fiume di Paolo Paglianti, a pagina **80** di questo numero...

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alberto.
ANT[maq]
Darth]ItalyAtrox[
Kaos MC
Macrophage23
Mauro Ghiotto
PWKnowles
Sergio Nobile
Shadyboy88
Stefano Panza
Tajiri 88
XeNNoN

Online con [GMC]KEVORKIAN



Che siate suoi amici o meno, dovete chiamarlo dottore, questa è una delle regole per andare d'accordo con [GMC]Kevorkian, il nostro esperto del fenomeno multiplayer. Per mettervi in contatto con l'aspirante dominatore dell'universo, l'indirizzo è: **gmc.kevorkian@futureitaly.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Per qualche minuto, ho sperato di poter esordire annunciando una lieta novella – ovvero, che qualcuno ha finalmente risposto a una mia Domandona. Peccato che... beh, leggete qui a fianco. Tuttavia, non demordo e vi chiedo qualcosa di completamente diverso dal solito: quando vi dilettate con gli FPS online, avete della musica di sottofondo? Personalmente, ho sempre preferito giocare senza, per evitare distrazioni e per sentire meglio gli avversari. Recentemente, tuttavia, ho provato a fare un paio di partite accompagnate da una selezione di Nine Inch Nails, Ministry, Wagner e Dvorak, e il risultato è stato piuttosto entusiasmante. Fatemi sapere cosa ne pensate – l'indirizzo è sempre gmc.kevorkian@futureitaly.it.

Rispondo alla domanda che hai posto nei recenti numeri di GMC. Personalmente, gioco online sia a *Worcroft 3: The Frozen Throne*, sia a *CounterStrike: Source*. Dunque, riesco a giocare online sai agli RTS, sia agli FPS. Saluti.

Gilnar

No, ditemi che non è vero. L'unica volta a memoria d'uomo in cui ricevo la replica a una Domandona Del Mese, la risposta è "Sì"?
Su, confessate che è tutto un elaborato scherzo e che "Gilnar", in realtà, sta per "Gli ilari Lazzaroni Nell'Amata Redazione", e che siete voialtri mangiapane a ufo che mi state seduti vicino.

Ciao dottore,
ti volevo parlare di una cosa sensazionale scoperta un paio di settimane fa, entrando per la prima volta su un server *InstoUnlogged* di *Quoke 3*.
Con mio sommo stupore, ho capito che "unlagged" si riferiva a un codice inserito nel server, che faceva in modo che tutti avessero ping 0! Personalmente pingavo a 130 e un altro aveva una latenza di 190 ms, eppure tutto ciò non contava.
Il punto della mail è: come mai non contemplano quel sistema su ogni server e ogni gioco? Alcuni, giustamente, hanno detto che in quel modo "ci si piglia troppo", ma ritengo che sia un'ingiustizia non prenderci solo per il ping alto, quando le proprie capacità permetterebbero di accumulare molti più frag.
Faccio appello a tutti coloro che leggono e prego anche te, Kevorkian, di aiutare questo "unlagged" a diffondersi in ogni gioco e modalità. Grazie mille.

Andrea

Amico Andrea, instaUnlagged è sicuramente una gran bella cosa, ma ha un gigantesco limite: di fatto, serve soltanto per la Railgun e le altre armi "hitscan", ovvero che colpiscono istantaneamente il bersaglio. Questo perché i programmatori, per quanto bravi, non sono degli stregoni capaci di azzerare il lag con i Demoni Anti-Tempo – hanno semplicemente escogitato un astuto sistema per fingere che sia così. Il tutto, in breve, funziona in questo modo: quando spari un colpo di Railgun, invii al server un'istruzione che dice, appunto, che hai sparato. Normalmente, il server calcola quello che hai colpito basandosi sulla situazione esistente al momento in cui riceve l'istruzione – nel caso di InstaUnlagged, invece, si basa sulla situazione presente quando hai effettivamente sparato.
L'ingegnoso sistema, però, crea vari problemi, uno dei quali è pressoché insormontabile: sparando con razzi e altre armi "lente", bisognerebbe calcolare tutto quello che avrebbe potuto accadere durante il tragitto del proiettile, cosa che richiederebbe un traffico di dati ingestibile o quasi. Mi sembra, dunque, praticamente impossibile che qualcuno possa decidere di sfruttare tale meccanismo per altri giochi e altre situazioni al di fuori dell'InstaGib.
Questo, ovviamente, fino al momento in cui non si decideranno finalmente ad assumere degli stregoni capaci di evocare i Demoni Anti-Tempo, permettendoci di avere davvero ping 0 sempre e comunque.

Kevorkian,
mi serve una mano. Sono stato attirato nel mondo dei MMORPG, ma non so cosa prendere! insomma, ammettiamolo, *World of Worcraft* è fantastico (l'ho provato da un amico), però c'è un canone mensile, mentre *Guild Wors* è gratis e dai video scaricati non sembra affatto male. Ammetto di essermi perso il numero di GMC in cui è apparsa la recensione di quest'ultimo (lo so che il voto è un 8, ma i numeri dicono ben poco) e che la sfida *WoW* vs. *GW* è molto accesa, ma mi fido solo del parere di chi, nel settore, ci lavora come te. Quindi dimmi: svuoterò il mio portafoglio in allegria con *WoW*, o mi collegherò per lottare tra le gilde?

Deinos

Se ci tenevi tanto a vedermi linciato, avresti potuto semplicemente chiedermi per quale squadra di calcio tifo, no? Qualunque cosa ti risponda mi attirerà gli insulti dei fan dell'altro gioco – salvo nel caso in cui dica che sono entrambi belli, cosa che mi attirerebbe gli insulti di tutti quanti.
Il timore delle offese, comunque, non mi ha mai fermato finora, dunque ti rispondo dal cuore: personalmente preferisco *Guild Wors*. Ecco, l'ho detto. La ragione è semplicissima – a me non piacciono i giochi in cui si sa già come finirà uno scontro prima ancora che inizi. Se uno che gioca a *WoW* da un mese combatte contro chi ha cominciato il giorno stesso dell'apertura dei server, dubito che quest'ultimo possa perdere (salvo casi estremi e ridicoli, ovviamente). In *GW*, invece, è plausibile che vinca il primo, se è un giocatore più sveglio e abile. Dunque, lo trovo più affascinante e stimolante. Inoltre, c'è una ragione di convenienza: se trascorri una settimana senza giocare a *WoW*, hai buttato via un quarto dell'abbonamento mensile; se lo fai in *GW* non ci perdi nulla. 



Guild Wars è una scelta saggia per chi ama combattere contro altri giocatori "in carne e ossa" – soprattutto se non vuole avere un abbonamento da pagare.

L'angolo di MBF



Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se volete dire la vostra, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

"Mio" saggio filosofo,
sono Lorenzo, un ragazzo di quasi sedici anni, e scrivo per esporti le mie idee riguardo l'articolo Dipendenza da Videogiochi, da te scritto nella rubrica Titoli di Coda.
Nei risultati di un'indagine condotta da due prestigiosi ricercatori si afferma che la dipendenza dal videogioco può essere analoga a quella da droghe. Ma siamo impazziti? I videogiochi sono arte, sono idee proiettate su uno schermo uscite da menti di geni, di artisti. Intendiamo paragonare una crisi d'astinenza, se così vogliamo chiamarla, videoludica con una da sostanze stupefacenti?
Un videogiocatore, dopo aver provato un ottimo titolo, è naturalmente invogliato a giocarci il più presto possibile. È ovvio, ma questo non perché ne è dipendente, ma perché è come attratto da quel gioco. Per esempio, quando si incontra una ragazza e ci si fidanza è normale che tutto il giorno si pensi a lei, si parli solo di lei e non si veda l'ora che finisca quella noiosissima lezione di matematica per correre tra le sue braccia. Lo stesso vale per un videogioco. Personalmente, gioco da quando avevo sei - sette anni, ho iniziato con un vecchio Commodore 64, regalatomi da un amico, tramite cui ho sviluppato la mia passione per i videogame. A volte mi capita di provare un gioco, magari la sera, e di trascorrere l'intera notte e la giornata successiva ad aspettare il momento in cui impugnerò mouse e tastiera e mi immergerò nella totale distrazione del nuovo *Morrowind* o del nuovo *Call of Duty*. Questa può essere dipendenza? Forse sì, ma è di certo una dipendenza sana. Come scrivi nel tuo articolo, infatti, i videogiochi ti mettono alla prova, ti fanno sentire nuove emozioni e, naturalmente, durante il loro utilizzo ci saranno momenti di stress e di rabbia cui seguiranno quelli di gioia e soddisfazione.
Quindi, perché non accusare quelle persone che di domenica trascurano le famiglie per seguire la squadra del cuore in remote città italiane e che passano gli altri sei giorni della settimana a discutere su quale attaccante l'Inter dovrebbe acquistare? Non è forse una dipendenza anche quella?
Forse, l'unica dipendenza da denunciare è quella da sostanze stupefacenti.
Un ultimo punto: Guerreschi scrive che "gli adolescenti sono fortemente influenzati dai loro videogiochi preferiti, tanto da emulare le gesta dei loro eroi virtuali, in alcuni tragici casi giungendo ad esiti fatali." Nessuna persona sana di mente emulerebbe le gesta del protagonista di *Carmageddon* o quelle di Tommy Vercetti; ma anche se fosse, perché accusare i videogiochi? Anche in film, cartoni animati e video musicali si possono individuare comportamenti particolarmente violenti, ma ripeto, chiunque senza problemi mentali si limiterebbe a osservare la scena in questione provando emozioni, pur senza aver voglia di imbracciare un fucile e di ammazzare chiunque passi. Questa colpa "affibbiata" ai videogiochi è sicuramente da scartare.
Concludo consigliando a quei professori di prestigiose università di non sprecare tempo e, soprattutto, soldi in lunghi studi sugli aspetti negativi dei videogiochi, perché non ce ne sono. E se anche ce ne fossero, sono condizioni che accetto volentieri per trascorrere ore indimenticabili in un mondo migliore di questo.
Salutando te e tutta la redazione di GMC, ti ringrazio sperando in una tua, senza dubbio illuminante, risposta.

Lorenzo [POPO]
(dungeonkeeper@hotmail.it)



■ **Il nostro lettore Lorenzo, scrive: "Nessuna persona sana di mente emulerebbe le gesta del protagonista di *Carmageddon*".**

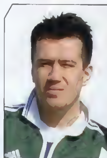
FILOSOFIA SPICCIOLA

Ricevo ogni mese richieste disperate di lettori che si interrogano sul loro futuro videoludico. Francesco "Gladiator" (**lollerinside@hotmail.com**), per esempio, scrive: "Sono un ragazzo di 18 anni che, come molti altri, si trova a fare i conti con un problema pressante: Cosa farò da grande? Ho maturato un interesse verso il mondo videoludico e pensavo di coltivare tale passione anche a livello professionale. Ti chiedo se esiste un posticino per un umile ragazzo che vorrebbe cimentarsi in una facoltà a indirizzo mirato alla progettazione e design di videogame. Inutile dire che il mio sogno sarebbe quello di lavorare per una rinomata casa produttrice di videogiochi." Eugenio Franco (**michelefranco_000@fastwebnet.it**) scrive: "Vorrei lavorare nel campo dei videogiochi, come game designer, programmatore, oppure ancora critico/giornalista. Visto che i videogame sono la mia passione fin da piccolo, ho deciso seriamente di trasformare questa passione in una professione. Quali sono le prospettive concrete?". Sfortunatamente, a differenza di paesi come gli Stati Uniti o la Gran Bretagna, in Italia mancano vere e proprie "scuole" per diventare game designer. Consiglio a tutti i lettori interessati di seguire il sito Internet **www.gameprog.it** per ulteriori informazioni. L'Istituto Europeo di Design (**www.ied.it**) di Roma offre un Master post-laurea in progettazione videoludica. Sul fronte critico (game studies) l'Università IULM di Milano (**www.iulm.it**) sta preparando corsi appositi, mentre non esiste un vero e proprio programma accademico per diventare giornalista videoludico.

Sul numero di marzo di GMC abbiamo discusso in modo approfondito il tema della violenza videoludica, portando in primo piano i limiti di molte ricerche empiriche. Abbiamo sottolineato, inoltre, l'inconsistenza delle premesse che vedono nel videogame un fattore scatenante di comportanti anti-sociali. La lettera di Lorenzo rappresenta un campione delle risposte ricevute nelle ultime settimane, a conferma che si tratta di un argomento particolarmente sentito dalla comunità videoludica. I cosiddetti game studies, la disciplina accademica che esamina le componenti ludiche, sociologiche, psicologiche e culturali del videogame, mirano a fare chiarezza su un fenomeno a lungo frainteso. La soluzione al problema non sta nell'interrompere le ricerche universitarie, come suggerisce Lorenzo, semmai, nel "ricercare meglio". Senza pregiudizi e preconcetti.

GIOCHI COMPUTER

B&R botta & risposta



Siete bloccati in un gioco? L'enigma di un'avventura sembra senza soluzione? Questo è pane per i denti del nostro Skulz! Inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Non lo faccio da molto tempo, anzi, a pensarci bene credo di non averlo mai fatto. Approfitto quindi del mio spazietto per salutare, e soprattutto ringraziare, i lettori che mi aiutano nella sezione Linea Diretta. Ragazzi, senza il vostro intervento sarei costretto a lasciare nei pasticci tanti amici bisognosi. Quindi, onore a voi!

FABLE: THE LOST CHAPTERS

B Aiutami Skulz, sono disperato. Sto giocando a *Fable: The Lost Chapters* e sono arrivato alla fine, nel punto in cui devo combattere contro Jack, nella Sala del Destino della Gilda. Non so come fare, perché fino a metà il suo indicatore di vita scende grazie ai miei colpi, ma quando inizia a fluttuare nell'aria non riesco più a colpirlo. Mi potresti dare qualche consiglio? Grazie.

MarchignoLevre

R Spero di non fare confusione, se mi riferisco alla forma di Jack che ti trovi ad affrontare come a quella del drago. Anzi, sono sicuro di non fare confusione. Quindi, non appena il nemico si leva in volo, ti suggerisco di utilizzare l'abilità Scudo Umano, in modo da non subire danni. Quando Jack si posa sul terreno, colpiscilo con le armi e le magie più potenti a tua disposizione, avendo cura di riattivare lo scudo nel momento in cui torna a fluttuare. Per uscire trionfante dalla battaglia, dovrai completare la procedura di difesa e attacco per tre volte.

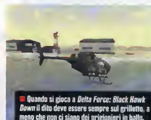
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

B Ciao Skulz, ho bisogno del tuo aiuto per *Delta Force: Black Hawk Down*. Sono arrivato alla missione Irene, quella in cui si parte in elicottero, si arriva sul tetto dell'edificio ed è necessario ripulire il palazzo da tutti i cattivi. Poi, dovrei assicurare i prigionieri al secondo piano, ma non li trovo! Inizio ad avere il dubbio che la versione in mio possesso sia tradotta male, è possibile? Salvami da mio figlio, dammi una mano almeno per finire la missione. Ciao e grazie per il lavoro che svolgi.

Gaspare



Fable: The Lost Chapters è un gioco ricco di combattimenti, da affrontare sfruttando al meglio le proprie abilità magiche.



Quando si gioca a *Delta Force: Black Hawk Down* il dito deve essere sempre sul grilletto, a meno che non ci siano dei prigionieri in ballo.

R Dubito che si tratti di un problema di traduzione e sono propenso a credere che il tuo non riuscire a trovare i rivoltosi da fare prigionieri dipenda dall'irruenza. Mi spiego: dopo essere atterrato sul tetto, scendi per le scale fino al piano inferiore (il secondo del palazzo) e fai piazza pulita di tutti. Fino a questo punto, puoi procedere con il dito fisso sul grilletto e non avere pietà di nessuno. Ultimata la fase di pulizia, scendi di un altro piano e inizia a prestare attenzione. Sbarazzati dei due nemici nei pressi del portone blindato e lancia una granata contro quest'ultimo, per aprire un passaggio. Poi, stai attento a quanto spari, perché per superare questa fase devi catturare (non ammazzare) più del 50% dei soldati presenti.

PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI

B Skulz, aiuto! Sto giocando a *Prince of Persia I Due Troni* e sono arrivato al livello in cui devo affrontare i due grossi mostri con l'ascia e lo spadone, precisamente dopo aver corso con le bighe. Il problema è semplice: non riesco a sconfiggerli. Parano tutti i colpi che cerco di tirare. Mi diresti come fare? Grazie.

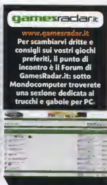
Marco

R Ciao principino, spero di fare cosa gradita comunicandoti che sei rimasto incastrato in uno dei (pochi) punti veramente difficili del gioco. Il fatto è che o si sa con precisione cosa fare, oppure ci si deve rassegnare a morire ripetutamente. Dunque, per sbarazzarti del duo, concentra i fendenti solo sul guerriero

Linea diretta

R "Egregio dottor Skulz," dica pure esimio **ElZampa**. **Ico**, "Scrivo per aiutare **MrWhite**, bisognoso di aiuto con il fantastico *Arcanum*. Hai parlato di benedizioni, perciò deduco che conosci lo schema all'università di Tarant. Se parli con l'elfo nella stanza dello schema, ti consegnerà il libro che fornisce gli indizi su tutte le benedizioni e le offerte. Il Li'tani è un idolo elfico, una piccola statuetta ottenibile dal venditore di articoli magici ad Ashbury, sui moli davanti all'emporio di occhiali. Ashbury è raggiungibile con il treno. Ti ricordo anche che la seconda divinità di quel circolo è Makaal, il cui altare è in un accampamento Bedokaan, individuabile grazie a una Quest che si sblocca parlando con un elfo di Qintarra. Lascio a te il resto di questa splendida sfida secondaria. Un saluto alla redazione!" E un saluto anche a te, caro professore... Perché sei un prof., lo sai vero? Altrimenti non si spiega la tua superba competenza.

R "Ave Skulz, non potrei mai tradire la tua fiducia, perciò



La parola all'esperto Blood Omen 2

D Caro Skulz,
sono bloccato alla fine della Prigione Eterna (è l'ottavo livello) di *Blood Omen 2*, nel punto in cui bisogna combattere contro il vampiro che usa l'abilità Immolazione. Potresti gentilmente aiutarmi a superarlo? Ti ringrazio e ti mando i miei più cordiali saluti.

Antonello

R Devi sapere che il duello con Magnus è suddiviso in tre fasi, durante cui non bisogna mai attaccare con le armi convenzionali. All'inizio, quando ti trovi a combattere nella sala circolare con la piscina nel mezzo, devi attaccare con la Telecinesi, in modo da far cadere il farabutto nella fontana. Ovviamente, durante tutta l'operazione è importante prestare attenzione alla sua magia Immolazione, che è in grado di ucciderti all'istante. Per non correre rischi, rifugiati dietro una delle statue ed esci allo scoperto, per ripartire con la Telecinesi solo dopo che hai visto il lampo di luce gialla. Ripeti la procedura un paio di volte per entrare nel secondo momento della battaglia. Anche in questa fase, devi ricorrere alla Telecinesi e approfittare della piattaforma ovale al centro della nuova sala, così da ripararti dagli assalti di Magnus. Colpiscilo mentre ti trovi di fronte a una delle quattro statue, in modo da riuscire a liberare gli Emblemi, che dovrai poi colpire con la Telecinesi per far comparire la quinta scultura. Questa segna l'inizio della terza e ultima fase dello scontro. Per infliggere il colpo di grazia a Magnus, fai in modo che si schianti contro lo scettro nelle mani della nuova statua. A tale scopo, stuzzicalo con la Telecinesi, stando davanti allo scettro, e schiva repentinamente il suo assalto. Quando l'asta è rotta, esegui la stessa mossa per far schiantare Magnus contro l'Emblema dell'Infinito e gustati la scena dei massi che schiacciano il boss.

armato di spada. Durante l'assalto, il suo compagno cercherà di colpirti con l'ascia e tu dovrai essere lesto nello schivare l'affondo. Il nemico è dotato di una forza disumana, al punto che la sua arma finirà per conficcarsi nel terreno, offrendoti lo spunto per un attacco stealth. Ripeti la manovra (provocazione del nemico con la spada e attacco su quello con l'ascia) fino al termine del duello.

VIETCONG

B Ciao Skulz,
ho bisogno di aiuto per il quarto livello di *Vietcong*, precisamente per la sezione Topo da Galleria. Sono bloccato: arrivo alla prima trappola esplosiva e non trovo più una via d'uscita. Grazie in anticipo.

Dado 95

R Ciao, premetto che la teoria di cunicoli scavati dai "charlie" è uno dei luoghi più inospitali e caotici che mi sia mai capitato di trovare in un videogioco. Spero di essere nel giusto, se affermo che ti trovi di fronte alla "booby trap" piazzata dal nemico a difesa del primo magazzino. Per procedere nella missione devi innanzitutto disinnescare la trappola e, in seguito, dopo aver raccolto le granate presenti nel deposito, avanzare attraverso un corridoio e due stanze prive di pericoli. Per avere ragione dell'ordigno, avvicinati con circospezione senza attraversare per nessun motivo il cavetto di colore chiaro. Segui quest'ultimo fino a raggiungere la carica e, quando sul monitor compare l'icona della mossa di disinnesco, premi il pulsante azione (quello predefinito corrisponde al tasto Invio).

GIOCHI COMPUTER

SUI CD E SUL DVD
Nei CD dedicati ai demo e nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC, troverete molti altri trucchi aggiornati e soluzioni complete. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.



Quesiti dal passato Tom Clancy's Splinter Cell

D Ciao Skulz,
ho un problema. Sono rimasto bloccato nel Ministero della Difesa di *Tom Clancy's Splinter Cell*. In pratica, nel cortile dell'edificio non riesco a piazzare il microfono laser in nessun modo e, di conseguenza, la missione fallisce. Mi secca dover ricominciare da capo ogni volta. Ti prego aiutami. Spiegami in che modo procedere. Rispondimi per favore, ciao.

Giuseppe

R Giocare agli agenti segreti è bello, ma solo quando si dispone di strumenti in grado di funzionare in maniera impeccabile. Insomma, uno scherzetto come quello del microfono è un bel grattacapo. Per porre rimedio al problema, devi aggiornare il gioco alla versione 1.2 (*Splinter Cell* allegato al numero di Natale 2005 di GMC era già aggiornato), scaricando l'apposita patch da un sito tipo **www.3dgamers.com** o **www.filefront.com**. Il disguido, infatti, dipende da un bug di *Splinter Cell* e non da qualche tuo errore.



I magazzini presenti nei cunicoli di *Vietcong* sono pieni di armi e munizioni utili alla causa.

eccomi,..." Grande **Manuel**, è fantastico avere degli amici su cui contare nei momenti di difficoltà. Dunque, è tuo desiderio aiutare **Giovanni** in merito a *Half-Life 2*, quindi spara pure a raffica. "Credo si tratti di un semplice non-problema, di quelli che prima o poi fanno impazzire tutti! Allora Giovanni, se non erro, salti sul balcone che poi cede, ma riesci lo stesso a entrare in casa. Bene, dopo aver fatto fuori il comitato d'accoglienza, arrivi al caricamento automatico. A quel punto, devi solo andare verso destra, dove si trova una scaletta a muro che sale e, dopo la solita sparatoria, ti ritrovi a uscire su un tetto. Attento, però: non si tratta dello stesso di prima!"

D "Ave o grande Skulz," ciao **Paolo**, dopo il tuo saluto mi sento in colpa a deviare la richiesta d'aiuto nel Linea Diretta, ma non posso fare altrimenti, dato che sono poco informato su *Divine Divinity*. "Mi sono bloccato nel castello del Duca Janus. Dopo aver svolto tutte le sue missioni, il maniero viene attaccato dagli Orchi. Alla fine della battaglia, vengo cacciato dal castello per non aver difeso a dovere Janus e perdo la mia reputazione. Però, nel castello c'è ancora Zandalor e devo assolutamente trovarlo. Non so se la punizione sia dovuta alle mie statistiche, ma ciò che conta è che devo assolutamente riuscire a tornare dentro le mura." Gente, datec dentro con i suggerimenti.



Ogni mese, GMC offre una ricca selezione dei migliori demo, add on, patch, utility, shareware e video. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona NEL CD, invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD.

esplora e GIOCA

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Simulatore spaziale

X3: REUNION

Navi spaziali e sistemi solari da esplorare: benvenuti in X3!

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sx del mouse – Fuoco
Tasto dx del mouse – Schermata HUD
Q/E – Inclinare astronave
T – Selezionare obiettivo
W/A/S/D – Movimenti astronave
L – Lanciare missili
Enter – Per accedere al menu
C – Comunicazioni
J – Per accelerare il tempo

Lo spazio interplanetario ha sempre esercitato il proprio fascino sulla mente umana. Tra fotoni, plasma, particelle di polvere e campi magnetici, Deep Silver ed Egosoft hanno dato vita a un universo ricco di astronavi, alieni e sistemi da esplorare. Con un motore grafico completamente rinnovato, la serie *X3* torna nell'iperspazio videoludico con un progetto particolarmente ambizioso sia per vastità, sia per la libertà concessa al giocatore. Riprendendo lo stile di gioco di due classici intramontabili quali *Elite* di David Braben e la serie *Wing Commander* di Chris Roberts, i ragazzi di Egosoft hanno riscritto le leggi di Newton mescolando il tutto con un'atmosfera alla "Guerre Stellari". Attingendo dalla mitologia fantascientifica hanno confezionato quello che, nelle loro intenzioni, è il simulatore spaziale definitivo.



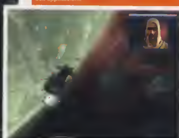
In *X3: Reunion* il giocatore può compiere molteplici azioni: combattere, lanciarsi in esplorazioni, commerciare, diventare un pirata, un politico e molto altro. Seguendo la propria indole, è consentito realizzare una carriera: comunque, a ogni trama è legato un personaggio differente. La campagna principale è sconfinata, mentre l'interfaccia di gioco (tastiera più mouse) richiede una certa pratica per essere padroneggiata al meglio. L'obiettivo primario nel demo è quello di costruire un'armata spaziale capace di resistere all'attacco dei temibili Khaak, i nemici per eccellenza nel gioco. È fondamentale prestare attenzione ai primi messaggi di allerta per sopravvivere all'attacco. Il demo è completamente in inglese.

Deep Silver
Pentium4 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1 GB HD, DirectX 9.0

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Egosoft\X3 Reunion Playable Demo\Uninstall** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione



Nel demo è fondamentale rinforzare la propria flotta prima dell'attacco nemico.



AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar

Avventura

KEEPSAKE
IL MISTERO DI DRAGONVALE

L'accademia di Dragonvale cela un terribile segreto: toccherà a voi scoprirlo!

NEL CD 2

Una trama profonda e affascinante, uno scenario tipicamente medioevale, vasti e complessi ambienti da esplorare e una grafica a tratti strabiliante: questi sono gli ingredienti di *Keepsake – Il Mistero di Dragonvale*, l'avventura punta e clicca sviluppata da Wicked Studios.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Per usare/selezionare
Tasto destro del mouse
Per osservare

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Che cosa è mai successo nell'accademia di Dragonvale? Dove sono finiti gli allievi di una delle più famose scuole di magia? Perché l'imponente portone è chiuso? A investigare su questo inspiegabile – al momento – mistero troverete quella che si può definire una strana coppia: la bella Lydia, un'aspirante maga ammessa all'accademia, e un simpatico lupo di nome Zak. *Keepsake – Il Mistero di Dragonvale* si rivela un'avventura ben congegnata, dotata di una buona longevità ed estremamente ricca di enigmi da risolvere. L'interfaccia di gioco ha alcune peculiarità che sarà affascinante scoprire, oltre a questo, come è tradizione del genere, si rivelerà fondamentale raccogliere oggetti e agire su macchinari per risolvere i rompicapi. Per saggiare le indubbie qualità di *Dragonvale* non resta che provare il demo presente nel CD 2 e nel DVD di GMC. La versione dimostrativa allegata è completamente in inglese, include un breve filmato introduttivo, il tutorial e consente di giocare le fasi iniziali del titolo completo.

Casa Power Up
Requisiti PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dai menu di Avvio, selezionate **Programmi\Wicked Studios\Keepsake-Demo\Uninstall** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione



Il tutorial è fondamentale per prendere confidenza con l'interfaccia di gioco.

DA NON PERDERE!
NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC I DEMO GIOCABILI DI ACT OF WAR: HIGH TREASON E FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

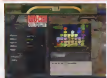
UTILIZZO DEI CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia dei CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Per le pause di gioco, consigliamo di sollazzarvi con i quattro titoli shareware inseriti questo mese sul DVD e sul CD 2 di GMC. Accanto a rompicapi tradizionali quali *Koru* e *Aqua Pearls*, troverete l'ipnotico *Gridwors38*, un riuscito clone ispirato al classici senza tempo quali *Asteroids* e *Robotron 2084*. Se, invece, cercate un puzzle con una certa propensione per la riflessione, la scelta non può che ricadere sull'ottimo *Cubology*.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come per esempio WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sui CD, che sul DVD allegati alla rivista. Vale la pena di sottolineare, poi, il PDF dello speciale dedicato ai driver delle schede 3D firmato dal nostro Alberto "Pape" Falchi.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione dei CD e del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse a risolvere i vostri problemi, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility del CD 2 e del DVD, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per i vostri titoli preferiti.



La sezione Mod del DVD di questo mese contiene la *Superpatch 2006 v1.0* dedicata a *FIFA 06*, l'aggiornamento per *Football Manager 2006* intitolato *1987 Legends Patch* e gli ottimi tool per creare livelli/mappe per *F.E.A.R.* e *SWAT 4 - The Stetchkov Syndicate*. A guarnire il tutto, una serie di mappe multiplayer e il Mod che aggiunge i bot per *Quake 4*. Dulcis in fundo, sia sul CD 3, sia sul DVD una raccolta di Mod per *Homeworld 2*: sul DVD occupa ben 600 MB.



I filmati di questo mese presentano l'immancabile carrellata di prodezze dedicate al capolavoro calcistico di Konami *PES 5*, il trailer ufficiale e il "Making of" del magnifico *Oblivion* (recensito a pagina 80), un filmato di *Keepsake – Il Mistero di Dragonvale* e uno dedicato a *Il Padrino* (provato a pagina 96). Infine, un video dedicato alla Collector's Edtion" de *Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo II*.



Gioco stealth

SNIPER ELITE

La guerra vista con gli occhi di un cecchino...

A distanza di quasi tre mesi, è stato pubblicato il primo demo di *Sniper Elite*, un gioco stealth ambientato sul finire della Seconda Guerra Mondiale.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Shift sinistro – Per camminare
Z – Per accucciarsi
Rotella del mouse – Per correre
Tasto sx del mouse – Per sparare
R – Ricaricare arma
G – Per recuperare / lasciare arma
E – Tasto azione
B – Usa il binocolo
[ ] – Per zoomare
, . – Per cambiare arma

Nei panni di un cecchino americano sotto mentite spoglie, sarete impegnati in una serie di missioni solitarie per le strade di Berlino, allo scopo di contenere le ambizioni nucleari sovietiche alla vigilia della Guerra Fredda. *Sniper Elite* è un "simulatore di cecchino": dovrete osservare il nemico con il vostro fidato binocolo, escogitare le trappole per ingannare le prede e centrare i vostri bersagli. Il demo vi permetterà di provare tre missioni della campagna single player.

Casa: Rebellion
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0

Il compito del cecchino richiede pazienza e astuzia, oltre a una buona mira.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\MC2\Sniper\Uninstall Sniper Elite** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione.

Gioco sportivo

WINTER CHALLENGE

La fiamma olimpica non si è ancora spenta!

NEL CD 2

Dopo il successo delle Olimpiadi invernali disputate a Torino e dopo l'uscita del gioco ufficiale *Torino 2006*, gli amanti degli sport sulla neve potranno provare un altro titolo multi evento: stiamo parlando di *Winter Challenge* di Cyanide Studio.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Movimento
Barra spaziatrice – Fase di spinta
C – Cambiare telecamera
G – Per inserire il replay "Fantasma"

La versione dimostrativa che troverete in entrambe le edizioni di GMC schiude le porte a due delle sei differenti discipline presenti nella modalità singola (sci alpino, salto con gli sci, bob, sci di fondo, biathlon e combinata nordica). È possibile gareggiare nel Super-G e nel Bob a quattro sia in single player, sia in multiplayer. Siete già al cancelletto di partenza?

Cyanide Studio
Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, DirectX 9.0

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Cyanide\Wintersport Pro 2006 Demo\Disinstalla Wintersport Pro 2006 Demo** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione.

Strategia in tempo reale

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

Sauron allunga gli artigli sul nord della Terra di Mezzo!

Direttamente dalla divisione losangelina del colosso EA, arriva sul DVD di GMC l'atteso demo de *La Battaglia per la Terra di Mezzo II*.

COMANDI PRINCIPALI
Mouse – Per muoversi sulla mappa e sull'interfaccia
Rotella del mouse – Per zoomare
Tasto sinistro del mouse – Per selezionare le unità
Tasto destro del mouse – Per spostare la unità

Questo secondo episodio (recensito sullo scorso numero) si presenta come una versione migliorata del predecessore, grazie all'aggiunta di una serie di modifiche alla collaudata struttura di gioco e all'introduzione di nuove fazioni, unità navali e ambientazioni. Il gioco, infatti, contempla avvenimenti e personaggi appartenenti non solo ai film di Peter Jackson, ma anche ai libri scritti da Tolkien. Nel demo è possibile provare due delle razze presenti nella versione completa (Goblin e Nani), due mappe (Withered Heath e Harlindon) e due modalità di gioco (Tutorial e Schermaglia). Il demo è completamente in lingua inglese.

Casa: EA
Pentium4 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0, Windows XP

La modalità Schermaglia vi offrirà un'idea delle battaglie da affrontare.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Electronic Arts\The Battle for the Middle-earth II Demo\Uninstall The Battle for the Middle-earth II Demo** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione

Simulazione ferroviaria

LOCO MANIA

Stanchi dei ritardi cronici dei treni locali? È il momento di rimediare!

NEL CD 2

Un nuovo simulatore ferroviario? Negli ultimi mesi c'è stata una vera e propria invasione di giochi e simulazioni dedicati a questo settore.

COMANDI PRINCIPALI
Rotella del Mouse + Q/E – Per orientare il movimento della telecamera
W/A/S/D – Per muovere la telecamera
Tasto sinistro del mouse – Per cambiare la direzione del treno – Per cambiare percorso – Per cambiare il colore del Semaforo
Tasto destro del mouse – Visualizza la rotta del treno
Tab – Mostra la Mappa

Questa volta, è il turno di Lighthouse interactive, che ha pubblicato il primo demo di *Loco Mania*, una divertente simulazione gestionale di treni. In questa versione dimostrativa si dovrà amministrare una rete ferroviaria in una sfida contro il tempo, all'interno di tre differenti mappe di gioco. L'obiettivo sarà quello di completare le missioni il più velocemente possibile, in modo da totalizzare un punteggio elevato.

Lighthouse Interactive
PIII 1GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, 300 MB HD, DirectX 8.0

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Loco Mania Demo\Uninstall** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione.

Gli altri demo

WAR WORLD: TACTICAL COMBAT V1.09

Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DirectX 9.0
CASA: **Third Wave Games**
GENERE: **Sparatutto in terza persona**

NEL CD 2 Third Wave Games ha pubblicato una nuova versione dimostrativa del promettente *War World: Tactical Combat*, un gioco d'azione con protagonisti i celebri Mech. Il demo consente di provare un paio di mappe nelle modalità Deathmatch e Team Deathmatch, sia in single player, sia in multiplayer.

ETROM: L'ESSENZA ASTRALE

PIII 1GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, DirectX 9.0
CASA: **P.M. Studios**
GENERE: **Gioco di ruolo**

Finalmente, è possibile provare il GdR tutto azione dell'italianissima P.M. Studios. Con la versione dimostrativa (ben 880 MB!) vestiremo i panni di un ex-ufficiale di una forza militare internazionale che si imbatterà nella leggendaria "Essenza Astrale", un oggetto mistico che sconvolgerà la sua vita. Nel demo sarà possibile provare un Prologo "alternativo" rispetto a quello incluso nel gioco completo.

BATTLE OF EUROPE: ROYAL AIR FORCE

Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DirectX 9.0
CASA: **Black Bean Games**
GENERE: **Gioco arcade con aerei**

Combattimenti, bombardamenti e tanta azione durante la Seconda Guerra Mondiale: questo è quanto offre *Battle of Europe: Royal Air Force*, il nuovo gioco di volo arcade targato Black Bean. Il demo vi permetterà di provare una missione di allenamento e una di assalto.

SHADOWGROUNDS

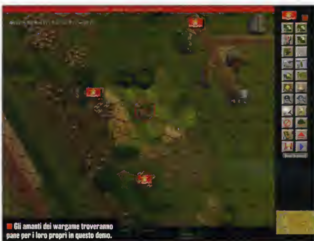
Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, DirectX 9.0, Windows 2000/XP
CASA: **Frozenbyte**
GENERE: **Azione**

Due missioni di gioco per questo action game in terza persona ispirato alla leggendaria serie *Alien Breed* per Amiga. Come i più nostalgici ricorderanno, dovrete affrontare orde di alieni e difendere la vostra base dagli invasori.

WINSPMBT: MAIN BATTLE TANK

PII 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 8.1, Windows 98/ME/2000/XP
CASA: **Shrapnel Games**
GENERE: **Strategia a turni**

L'ennesimo wargame dalla sempre attiva Shrapnel Games. Si tratta di un gioco basato su *Steel Panthers II*, uno strategico a turni che ha riscosso notevole successo nella nicchia degli appassionati. Il demo di *WinSPMBT* consiste in una versione completa del gioco, che, come unica limitazione, ha una risoluzione grafica circoscritta a 800x600 o 640x480. La recensione di *WinSPMBT* vi aspetta a pagina 118.



■ Gli amanti dei wargame troveranno pane per i loro propri in questo demo.

Driver

- Catalyst v6.2 per Windows XP/2000
- Catalyst v5.4 per Windows 98/ME
- ForceWare v81.98 per Windows XP/2000
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analyze v2.36
Grazie a questo piccolo programma, potrete emulare i pixel shader anche su schede grafiche che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 2 Ultima versione dell'indispensabile programma per leggere i file PDF, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato questo mese a GMC.

ATI Tool 0.25
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

Avivo Video Converter
Se disponete di una scheda video ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa piccola utility potrete farlo usando la potenza di calcolo del vostro processore grafico.

Dr. TCP
Questa piccola utility vi permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo che vengono visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini video.

GMC Trucchi
NEL CD 2 Nella sezione Utility, ogni mese, troverete un elenco aggiornato di tutte le gabole dei vostri giochi preferiti.

IrfanView v3.98
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor v5.3.8
Motherboard Monitor vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Object Dock v1.10
Per chi ama il look dei computer Apple, una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v3.8.205 per Win 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo tutto quello che succede sul vostro computer, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RIVA Tuner v2.0 RC 15.8
Un programma semplice e comodo che vi permetterà di mettere le mani sulle configurazioni più nascoste della vostra scheda NVIDIA.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.27
NEL CD 2 Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

RegCleaner 2.6.5
Dare una pulita al registro di Windows, di tanto in tanto, è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

Speciale Driver
NEL CD 2 Il nostro Alberto "Pape" Falchi ha preparato un ricco speciale sui driver per le schede video, in formato PDF.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 2 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui potrete estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.09
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

Add On

Aggiornamento per FIFA 06

FOL SUPERPATCH 2006 V1.0

Cassano e Vieri: nuove maglie!

Il calcio torna protagonista della sezione dedicata agli add on. In particolare, GMC in collaborazione il sito FIFA Online (**www.fifaonline.it**) vi propone la *SuperPatch 2006 v1.0* che permetterà di aggiornare e modificare il tanto discusso *FIFA 06*. Dalla bandierine dei calci d'angolo alle reti delle porte, tutto è stato migliorato. Inoltre, sono state aggiomate le rose delle squadre con tutti gli scambi effettuati fino al 31/01/2006, la data che sanciva la chiusura del mercato di riparazione. Il lavoro svolto dai ragazzi di FIFA Online è di buona fattura e merita di essere provato.



Aggiornamento per Football Manager 2006

1987 LEGENDS PATCH

È il momento di riscrivere la storia del calcio…

Sviluppato dall'italiano Infinity, questo interessante aggiornamento per *Football Manager 2006* vi consentirà di rispondere alle classiche domande da "bar sport": era più forte Maradona o Ronaldinho?

Che cosa sarebbe successo se tutte le più grandi leggende della storia del calcio fossero nate nello stesso anno e avessero potuto sfidarsi nella stessa epoca? Chi sarebbe stato il numero uno fra Pelé e Maradona? Installando questo aggiornamento nel gestionale di Sports Interactive compariranno 35 leggende della storia del calcio, e tutte avranno come data di nascita il 1987. Se pensate che un attacco con Shevchenko e Gilardino sia troppo leggero, forse vi converrà ingaggiare Di Stefano o Pelé!



QUAKE 4 – MAPPE VARIE

Stanchi delle solite mappe? Questo mese vi proponiamo una cinquina di nuove ambientazioni per rallegrare un po' le vostre fraggate!

QUAKE 4 – SABOTA 8

Lo sparatutto di id/Raven non permette di allenarsi con i Bot nella modalità multiplayer, come invece accadeva con il leggendario *Quake 3: Arena*. Per sopperire a tale mancanza è possibile installare il prezioso Mod *Sabota 8* che installerà i famosi bot!

F.E.A.R. MOD TOOL V1.03

Il nuovo potente editor aggiornato alla versione 1.03 per creare mappe per lo stupendo *F.E.A.R.* Se volete sfruttare questo versatile strumento non perdete la guida "Come creare una mappa di gioco" a pagina 136 del Next Level.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER HOMEWORLD 2

Il materiale aggiuntivo per il gioco allegato questo mese a GMC è composto dal manuale in italiano, dai comandi per tastiera, dall'aggiornamento ufficiale, dalla guida alle astronavi, dalle copertine sia in formato CD, sia in formato DVD e da una vasta selezione di Mod (oltre 600 MB sul DVD e oltre 400 MB sul CD 3) indispensabili per sfruttare al meglio *Homeworld 2*.

SWAT 4 – THE STETCHKOV SYNDICATE SDK V1.0

Un nuovo editor per creare Mod e mappe per l'espansione ufficiale dello sparatutto tattico *SWAT 4* firmato da Irrational Games.



QUAKE 4 – SABOTA 8


MATERIALE AGGIUNTIVO PER HOMEWORLD 2

Patch

STAR WARS BATTLEFRONT II V1.1

Primo aggiornamento per lo sparatutto di Pandemic Studios ambientato nella galassia di "Guerre Stellari". È stato migliorato il realismo delle armi, sono state aggiunte nuove mappe e "riaggiustata" la giocabilità in multiplayer.

BATTLEFIELD 2 V1.2

Massiccio aggiornamento per lo sparatutto di DICE/EA. *Battlefield 2* e la sua espansione *Special Forces* vengono aggiornati alla versione 1.2. Sono stati corretti numerosi bug, migliorata la giocabilità complessiva e molto altro. È fondamentale per giocare online.

BLACK & WHITE 2 V1.2

Nuova patch per il simulatore di divinità firmato da Peter Molyneux e dai suoi Lionhead Studios. Sono stati corretti diversi bug.

F.E.A.R. V1.03

Nuovo aggiornamento per lo sparatutto di Monolith. La patch è compatibile con la versione italiana del gioco e apporta numerose correzioni al multiplayer. Sono state aggiunte tre nuove mappe, è stato introdotto il supporto a Punkbuster e sono stati risolti alcuni bug che bloccavano il gioco.

FOOTBALL MANAGER 2006 V6.0.3

Anche il nuovo nato della serie *Football Manager* di Sports interactive non è esente da imperfezioni e l'ultima patch corregge diversi errori. Soprattutto, aggiorna le rose delle squadre con tutti i movimenti del recente mercato invernale.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO V1.03

In occasione dell'uscita del secondo episodio della serie RTS ambientata nella Terra di Mezzo, EA pubblica un nuovo importante aggiornamento per il primo capitolo. La versione 1.03 migliora numerosi aspetti della giocabilità e risolve un gran numero di bug.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II V1.01

Appena pubblicato, il sequel de *Lo Battaglio per la Terra di Mezzo* necessitava di un piccolo aggiornamento. Così è stato: EA ha reso disponibile la prima patch per l'edizione italiana del gioco.

MADDEN NFL 06 V2

La stagione NFL si è conclusa da qualche mese, ma nel frattempo EA ha pubblicato un aggiornamento globale per chi ha ancora voglia di football americano.

QUAKE 4 V1.1

Se amate gli sparatutto in prima persona ricchi di adrenalina e di frag è difficile resistere alla serie creata da id Software. Il pacchetto di aggiornamento apporta numerose migliorie al gioco in singolo e a quello multiplayer.

STAR WARS: L'IMPERO IN GUERRA V1.2

Dopo l'uscita tempestiva della prima patch, LucasArts ha pubblicato un nuovo aggiornamento per risolvere un problema di disconnessione nei server multiplayer. Sono stati corretti anche dei bug minori.

THE SIMS 2 NIGHTLIFE V2

Nuovo pacchetto di aggiornamento per *Nightlife*, una delle espansioni ufficiali di *The Sims 2*. Sono stati risolti diversi bug ed è migliorata la giocabilità complessiva.

ONIMUSHA 3 V1.1

Patch fondamentale per risolvere il drammatico calo di framerate (anche su PC molto potenti) da cui sembra essere afflitta la versione inscatolata di *Onimusha 3*, recensita a pagina 104.


BATTLEFIELD 2 V1.2


MADDEN NFL 06 V2

Shareware

AQUA PEARLS

NEL CD 2

Una collana da recuperare e oceani da salvare per l'ennesimo puzzle d'azione. Nei panni del simpatico Aquatic, il protagonista di quest'avventura, dovrete trovare le perle di una magica collana che ha il potere di ristabilire la pace negli oceani. È possibile provare *Aqua Pearls* in ben quattro differenti modalità per un'ora di gioco. Siete pronti a immergervi alla ricerca delle perle perdute?



KARU

NEL CD 2

Se non amate le ambientazioni marine, vi proponiamo un altro rompicapo divertente da giocare. Il vostro compito è semplice: dovrete prendere le sfere che cadono nella bocca di una statua di pietra e scagliarle contro il serpente che striscia in superficie. Unendo le sfere dello stesso colore (tre per la precisione) scompariranno anche i serpenti. Insomma, uno shareware tutto azione, con molti livelli da giocare.



CUBOLOGY

NEL CD 2

Se prediligete i giochi che richiedono una certa propensione alla riflessione, *Cubology* potrebbe fare al caso vostro. In questo puzzle game dovrete raggruppare i cubi in base al colore e costruire delle pile per farli uscire dal livello. Il tutto è confezionato con un'ambientazione tridimensionale.



GRID WARS 38

NEL CD 2

Ispirato ai celebri *Asteroids* e *Robotron 2084*, *GridWars38* propone una giocabilità ipnotica con le sue navette spaziali e le sue esplosioni. Il sistema di controllo richiede l'utilizzo di un joystick per far ruotare in modo naturale la navicella nelle varie direzioni, ma è giocabile anche con la tastiera. Si va avanti finché non si muore, cercando di totalizzare il punteggio più alto.

Video

- *PES 5* – Gol del mese
- *Il Padrino*
- Il trailer ufficiale di *Oblivion*
- Il "making of" *Oblivion*
- *La Battaglia per la Terra di Mezzo II Collector's Edition*
- *Keepsake – Il Mistero di Dragonvale*



Una grande saga galattica, per un gioco strategico in tempo reale dedicato a chi ama le guerre tra astronavi.

guida al GIOCO COMPLETO

HOMEWORLD 2

Come giocare

Per installare *Homeworld 2* è sufficiente seguire la procedura descritta nel paragrafo **Installazione e Disinstallazione**. Fatto questo, occorre aggiornare il gioco alla versione più recente, la 1.1 (paragrafo **Aggiornamento del gioco**). *Homeworld 2* è completamente in italiano: programma, manuale e voci. Se vorrete provare qualcuno dei Mod contenuti nel CD 3 e nel DVD dei demo, potrete fare riferimento alla pagina **31** a essi dedicata. Per giocare a *Homeworld 2* è necessario che il CD 1 sia sempre presente nel lettore.

Il codice

Per giocare a *Homeworld 2* è necessario inserire, durante i primi passi della fase di installazione, il codice presente sulla copertina del CD 1 o sulla custodia del DVD. Nel caso in cui il codice in questione fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@futureitaly.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi nel minor tempo possibile un codice valido. Nell'attesa, sarete comunque in grado di divertirvi con *Homeworld 2* utilizzando il codice provvisorio riportato qui sotto, **da inserire con le lettere in maiuscolo**. Potrebbero verificarsi dei problemi con le partite multiplayer nel caso in cui, nella sessione di gioco selezionata, fosse presente un utente che utilizza il medesimo codice temporaneo.

TYC3-BEB4-WYT7-PEC6-8665

SIAMO in un futuro imprecisato. Gli Hiigaran, una popolazione un tempo esiliata sul desolato pianeta Kharak, sono oggi tornati a vivere sul loro mondo nativo, Hiigara.

A consentire il rientro in patria è stata la scoperta di un'antica astronave abbandonata nei deserti di Kharak, al cui interno era costruito un manufatto chiamato la Mappa di Pietra – una carta interstellare che, insieme alle tecnologie iperspaziali racchiuse nel relitto, ha permesso agli Hiigaran di compiere il lungo viaggio verso la patria originaria e di sconfiggere gli oppressori Taiidan da cui erano stati esiliati.

Oggi, questo popolo ha creato un impero che si estende per buona parte della regione galattica nota come Orlo Interno. Ma le sue vicissitudini non sono terminate. Dalle misteriose e selvagge regioni del Confine Orientale giungono notizie di una nuova minaccia: i Vaygr, una specie nomade che si sposta da un sistema all'altro a bordo di navi a propulsione tradizionale, schiavizzando i popoli in cui si imbatte e impadronendosi della loro tecnologia. Più che un'unica razza, i Vaygr sono un insieme di clan le cui flotte (denominate Crociate) sono guidate da forti e brutali Signori della Guerra.

La scoperta dei resti dell'antico Progenitore della storia Vaygr ha portato alcuni Signori a ritenere di essere "Sajuuk-Khar", Prescelti di Sajuuk. Questi pretendenti stanno cercando ovunque i Tre Nuclei, le chiavi per l'iperspazio e per la via che conduce a Sajuuk. Quando il signore di nome Makaan ha scoperto un Nucleo nelle profondità dei Campi di Ghiaccio di Hethlim, la cerca è improvvisamente divenuta più semplice: grazie a questo, Makaan ha potuto rilevare la posizione degli altri due. Il contatto con quanto è rimasto della Flotta Imperiale Taiidan ha quindi rivelato uno scopo comune: sotto le insegne Vaygr, le due armate navali hanno iniziato inesorabilmente a muoversi verso Hiigara.

Homeworld 2 è un gioco di strategia in tempo reale ambientato nello spazio profondo. Invece che veicoli e unità di fanteria, al vostro comando troverete astronavi, squadriglie di caccia e sonde per la raccolta di materie prime. Le risorse vanno raccolte da agglomerati di asteroidi ricchi di minerali e metalli, mentre la costruzione di installazioni e la ricerca tecnologica non avvengono in basi, ma a bordo di gigantesche Astronavi Madri che coordinano lo sforzo bellico di una particolare fazione.

Homeworld 2 offre la possibilità di giocare schermaglie contro l'Intelligenza Artificiale o contro altri giocatori umani (via Internet o in LAN), oppure di partecipare a una campagna di scenari collegati che narra gli eventi della guerra tra Hiigara e i Vaygr. E se ciò non dovesse bastarvi, una buona collezione di Mod sviluppati dagli appassionati aumenterà ulteriormente la longevità di *Homeworld 2*. In bocca ai Vaygr! 





Le astronavi del gioco si ispirano alle illustrazioni fantascientifiche di artisti classici come Chris Foss.

Installazione e disinstallazione

Prima di dare il via all'installazione di *Homeworld 2* disattivate eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Inserite il CD 1 nel lettore e, dopo qualche istante, la funzione di Autorun provvederà a lanciare la schermata da cui far partire la procedura. Se ciò non accadesse, esplorate il CD e cliccate due volte sul file **HW2_Setup.exe**. Nella schermata che apparirà, cliccate su **Installa Homeworld 2**.
Se il sistema operativo del vostro PC è Windows 2000/XP, apparirà un box che rammenta come, per installare il gioco, sia necessario avere i privilegi di amministratore. Cliccate su **OK**, quindi su **Avanti** e di nuovo su **Avanti** per accettare l'accordo di licenza. Ora apparirà il box per inserire il vostro codice di gioco personalizzato. Digitate il Codice di gioco che trovate sulla copertina del CD 1 o sulla custodia del DVD. **Perché il codice risulti corretto, le lettere devono essere in maiuscolo. Nel caso in cui il codice non fosse presente o risultasse illeggibile, nella pagina qui a sinistra ne trovate uno provvisorio.** Una volta digitata la sequenza corretta, cliccate su **Avanti**. Se volete scegliere una directory di installazione diversa da quella predefinita selezionate **Sfoglia**: nella finestra che apparirà, digitate la cartella che preferite e cliccate su **OK**. Quando sarete soddisfatti della directory scelta cliccate su **Avanti**, di nuovo su **Avanti** e una terza e ultima volta su **Avanti**: il programma comincerà a copiare i file del gioco su disco fisso.
Completata l'installazione, apparirà una finestra con due possibilità: **Visualizza file Leggimi** apre il documento con le informazioni tecniche addizionali; **Registrazione elettronica** consente di registrare il gioco presso Vivendi.
A questo punto, se sul vostro PC non è installata la versione 9.0b di DirectX apparirà un avviso in tal senso. **Questo avviso apparirà anche se sul PC è installata la versione 9.0c**, che è superiore a quella indicata. Cliccate su **OK** e, se avete la versione 9.0c o superiore già installata, cliccate su **Cancel**: il vostro PC è già aggiornato. Altrimenti installate DirectX 9.0b. Terminata questa operazione, *Homeworld 2* sarà stato installato.
Ricordiamo che, per giocare a *Homeworld 2*, è necessario che il CD 1 sia sempre presente nel lettore.
Per disinstallare il gioco, andate nel Pannello di controllo, cliccate su **Installazione Applicazioni** e rimuovete *Homeworld 2*. Terminate cancellando le cartelle eventualmente rimaste sull'hard disk.

Aggiornamento del gioco

Nel CD 3 e nel DVD, nella cartella **Materiale aggiuntivo per Homeworld 2\Aggiornamento ufficiale**, troverete l'aggiornamento 1.1 per *Homeworld 2*, chiamato **homeworld2_update_it_10_11.exe**. Per installarlo cliccate due volte sul file, quindi su **OK** e, infine, ben quattro volte su **Avanti** per dare inizio alla procedura di installazione. Una volta completato l'aggiornamento cliccate su **OK**.



I Cantieri Spaziali sono immense strutture capaci di costruire anche le astronavi più grosse.

Requisiti di sistema

Homeworld 2 richiede un PIII 833 MHz, o superiore, 256 MB RAM, una scheda 3D con 32 MB RAM e supporto T&L, 1,2 GB liberi su hard disk e una scheda audio compatibile con DirectX. I requisiti consigliati vedono un processore Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM e una scheda 3D con 64 MB RAM e supporto T&L, oltre a una connessione a Internet a Banda Larga per il multiplayer. Alcune opzioni nel gioco consentono di variare la qualità della grafica per venire incontro ai sistemi meno recenti, senza per questo compromettere la giocabilità. I sistemi operativi supportati sono Windows 98, ME, 2000 e XP.

Manuale e copertine

Troverete il manuale e la guida dei comandi da tastiera in italiano e in formato .PDF sul CD 3 dei demo e sul DVD, nella cartella **Materiale aggiuntivo per Homeworld 2\Manuale in italiano**. Intitolati rispettivamente **home2_manuale.pdf** e **comandi per la tastiera.pdf** potranno essere letti con il programma Adobe Acrobat Reader, presente all'interno del CD 3 dei demo e del DVD.

Problemi con il CD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, per la precisione al canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC - Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il CD di *Homeworld 2* non sia leggibile, inviate una mail a **cd_gmc@futureitaly.it**.



Comandi da tastiera

Di seguito sono riportate le impostazioni predefinite per i tasti di scelta più comuni. Per visualizzare un elenco completo dei tasti, o personalizzare le impostazioni, cliccate sul pulsante **Opzioni** nel menu principale, quindi, su **Comandi**:

SELEZIONE

Pulsante sinistro del mouse – Seleziona
Esc – Cancella Selezione

SELEZIONE AVANZATA

. – Seleziona il prossimo collettore di risorse inattivo
, – Seleziona la prossima unità militare inattiva
A – Seleziona solo le unità militari durante selezione a riquadro
Bloc Maiusc – Seleziona tutto ciò che appare a schermo

ORDINI

M – Muovi
G – Proteggi
Ctrl – Attacca
Ctrl+A – Mossa d'attacco
D – Attracca
P – Imposta punto di adunata
Ctrl+P – Imposta adunata in corrispondenza dell'oggetto
H – Raccogli
J – Iperspazio
Y – Ripara
W – Imposta punti di rotta
S – Ferma
C – Occulta
T – Stabilisci campo difensivo perimetrale
E – Invia un impulso EMP
N – Piazza mine
X – Ping Sensore
U – Cattura
Ctrl+Maiusc+X – Smantella
Ctrl+Maiusc+S – Autodistruzione
Ctrl+Maiusc+Z – Kamikaze

GRUPPI DI CONTROLLO

Ctrl+1-0 – Assegnare a un gruppo di controllo
Ctrl+- – Rimuovere le unità selezionate dal gruppo di controllo
Ctrl+Maiusc+- – Rimuovi tutti i gruppi di controllo

LA BARRA DELLE APPLICAZIONI

B – Sistema di costruzioni
R – Sistema di ricerca
Barra spaziatrice – Sistema dei sensori
L – Sistema di lancio
V – Eventi
O – Obiettivi
K – Diplomazia
Q – Coda
I – Informazioni flotta
Tastierino Numerico 0 – Vai all'ultimo evento
F1 – Aiuto

TATTICHE E FORMAZIONI

F4 – Tattiche aggressive
F2 – Tattiche passive
F3 – Tattiche difensive
F5 – Falange navi da guerra
F6 – Linea Fregate
F7 – Schermo caccia
F8 – Smembra gruppo d'assalto

TELECAMERA

F – Focus
Tasto direzionale Su – Panoramica in avanti
Tasto direzionale Giù – Panoramica indietro
Tasto direzionale sinistra – Panoramica a sinistra
Tasto direzionale destra – Panoramica a destra
Ins – Panoramica in alto
Canc – Panoramica in basso
Pagina Su – Focus precedente
Pagina Giù – Ultimo focus
HOME – Focus su navi capaci di costruire
ALT+pulsante sinistro del mouse – Seleziona focus

COSTRUZIONE E RICERCA

ALT+T – Costruisci trasporti misti
ALT+D – Costruisci sottosistemi - moduli per sottosistemi
ALT+Q – Costruisci sottosistema dei sensori
ALT+F – Costruisci caccia
ALT+C – Costruisci corvetta
ALT+R – Costruisci fregata
ALT+A – Costruisci nave da guerra
ALT+W – Costruisci piattaforma
ALT+1 – Opzione costruisci 1
ALT+2 – Opzione costruisci 2
ALT+3 – Opzione costruisci 3
ALT+4 – Opzione costruisci 4
ALT+5 – Opzione costruisci 5
ALT+6 – Opzione costruisci 6
ALT+7 – Opzione costruisci 7
ALT+8 – Opzione costruisci 8
ALT+9 – Opzione costruisci 9
ALT+X – Annulla la costruzione
ALT+E – Metti in pausa la costruzione
ALT+V – Annulla la costruzione del sottosistema
ALT+ G – Metti in pausa la costruzione del sottosistema

SISTEMA

F10 – Menu
ALT+F4 – Uscita rapida
Backspace – Scorri tra gli HUD
Tab – Abilita/Disabilita ST
Stamp – Cattura schermata
Pausa – Pausa
Invio – Chat

Le partite a giocatore singolo

LA CAMPAGNA



Gli Hiigaran lottano per sconfiggere i Vaygr, una razza che crede di essere "Sajuuk-Khar", la stirpe eletta di Sajuuk. Nel corso del viaggio, gli Hiigaran scoprono la verità che si nasconde dietro il loro esilio e il destino di Karan Sjet, il loro capo militare e spirituale. Ogni missione ha un certo numero di obiettivi che è necessario completare per procedere. i servizi segreti della flotta forniscono tutte le informazioni e i consigli necessari per guidare gli Hiigaran alla vittoria.
La prima volta in cui si seleziona **PARTITA A GIOCATORE SINGOLO** nel menu principale, si avvierà la prima missione della campagna. All'inizio di ogni sortita, il servizio segreto della flotta trasmette gli obiettivi della stessa. Possono anche essere visualizzati cliccando su **OBIETTIVI** nella barra delle applicazioni.

SCONTRI TRA GIOCATORE SINGOLO E CPU

Quando selezionate **GIOCATORE CONTRO CPU** nel menu principale, preparatevi a un combattimento intenso contro diversi avversari controllati dall'intelligenza Artificiale. I giocatori possono essere divisi in squadre, mettendo alla prova la loro capacità di collaborazione.

Opzioni per giocatore contro CPU:

• Tipo di partita
Scegliete la modalità di gioco che vi interessa. Se avete installato dei Mod potete optare fra i diversi tipi di partita supportati.

• Moltiplicatore di risorse
il moltiplicatore di risorse influisce sul quantitativo di **Unità Risorse** disponibili sugli asteroidi vicini. Le opzioni sono **BASSO** (metà della quantità standard), **STANDARD** e **ALTO** (il doppio della quantità standard).

• Limite unità
Determina il numero massimo di navi che un giocatore può costruire. Aprite le Informazioni flotta (I) durante il gioco per visualizzare il numero di navi che potete costruire per ogni classe. **PREDEFINITO** è il numero consigliato per la maggior parte delle partite. Fornisce il rapporto ottimale fra prestazioni ed equilibrio di gioco. **BASSO** è indicato per migliorare le prestazioni nei computer di bassa potenza. **ALTO** è consigliato solo per i computer ad alte prestazioni.

• Risorse iniziali
Determina il numero iniziale di **Unità Risorse** che hanno tutti i giocatori all'avvio.

• Quantità predefinita per la mappa
Il numero predefinito di **Unità Risorse** per la mappa prescelta.
Basso: 1.000 UR
Medio: 3.000 UR
Alto: 10.000 UR

• Punti iniziali
I punti iniziali di ogni squadra sono predeterminati in ogni mappa. Se volete che le squadre partano da punti casuali della mappa, selezionate **CASUALE**. Per mantenerle nei punti predefiniti, selezionate **FISSO**.



Le partite multigiocatore

Sono disponibili tre tipi di connessione per gli scontri multigiocatore: LAN (rete locale), internet e GameSpy.

Stanza di gioco LAN
Da qui sarete in grado di ospitare o di unirvi a una partita su una rete locale. Nel lato sinistro della schermata si possono visualizzare le partite su LAN a cui partecipare.
Per ospitare una partita, cliccate su **OSPITA PARTITA**. Digitate un nome per il match e selezionate un tipo di partita nel menu a cascata. Potete impostare una password nella casella apposita o lasciarla vuota.
Nella schermata **OSPITA PARTITA**, sono selezionabili sia la mappa, sia le opzioni. Queste ultime sono le stesse descritte nel paragrafo **Scontri tra Giocatore e CPU**.
Per unirvi a una partita, cliccate sul suo nome nell'elenco, poi su **GIOCA**. Cliccate sulla casella a destra per indicare che siete pronti. **La partita non può iniziare finché tutti i giocatori non hanno selezionato la casella**.

Internet (TCP/IP Diretto)
Quando selezionate questa opzione, potete scegliere se ospitare una partita o partecipare a una già esistente utilizzando internet. Per unirsi a una partita, è necessario conoscere l'indirizzo iP del computer che la ospita. L'impostazione è, quindi, identica a quella di una partita multigiocatore su LAN.

GameSpy
Per avvalervi di questo servizio fate riferimento alle istruzioni che trovate a pagina 14 nel manuale in .PDF del gioco.





Le unità di classe "mezzi d'assalto" sono composte da stormi di piccoli vascelli.

L'interfaccia di Homeworld 2

1 – Lo schermo di gioco principale
2 – Le risorse raccolte
3 – Selezione rapida Gruppi di Controllo
4 – Sottomenu principali
5 – Muovi
6 – Attacca
7 – Movimento durante l'attacco
8 – Difendi
9 – Attracca (a un alleato) o abborda (un nemico)
10 – Fermati
11 – Punti di rotta multipli
12 – Raccogli
13 – Iperspazio
14 – Smantella
15 – Accedi a comandi speciali (autodistruzione, punto di raduno, eccetera)
16 – Astronave o astronavi attualmente selezionate (il moltiplicatore x1, x2, x3, eccetera, indica quante unità per tipo sono presenti nel gruppo)



L'interfaccia di costruzione

1 – Astronave da costruzione selezionata
2 – Classi di astronavi costruibili
3 – Sottoclassi di unità costruibili per classe di astronavi
4 – Costo in risorse
5 – Unità in coda di costruzione e progresso
6 – Metti in pausa la costruzione
7 – Cancella la costruzione
8 – Aumenta la priorità della costruzione



L'interfaccia di ricerca

1 – Categorie di ricerca disponibili
2 – Unità per cui è possibile effettuare ricerche
3 – Tipi di ricerca disponibili per l'unità
4 – Coda di ricerca e progresso



I comandi della telecamera



Ruota – Cliccate con il pulsante destro e trascinate il mouse per ruotare la telecamera di 360° in qualsiasi direzione.
Zoom – Girate la rotella del mouse verso l'alto per aumentare l'ingrandimento o verso il basso per ridurlo. Potete anche tenere premuti contemporaneamente entrambi i pulsanti del mouse mentre lo muovete in avanti o all'indietro.
Panoramica – Eseguite una panoramica in avanti, all'indietro, a sinistra o a destra spostando il cursore sul bordo della schermata. Potete anche eseguire panoramiche premendo i tasti direzionali. Per effettuare una panoramica verticale tenete premuto **Alt**.
Focus – Per puntare la telecamera su una nave:
1. Cliccate sulla nave per selezionarla e poi premete la rotella del mouse (pulsante centrale) oppure **F**.
2. Per puntare la telecamera su una nave senza selezionarla, posizionate il cursore sulla stessa, tenete premuto il tasto **Alt** e cliccate con il pulsante sinistro del mouse.
3. Per tornare alla nave selezionata in precedenza premete **Pagina Su**. Se volete tornare a un puntamento precedente premete **Pagina Giù**.
4. Per inquadrare l'Astronave Madre premete **Home**.

La selezione delle navi

Siete liberi di selezionare le navi e le squadriglie di unità minori cliccando su ciascuna individualmente. Per scegliere gruppi di più unità, tracciate un riquadro intorno a esse con il puntatore del mouse. Questa selezione includerà tutte le navi all'interno del riquadro stesso; se intendete selezionare solo le unità militari, premete **A** mentre create il riquadro.
Nota: Se nel pannello delle opzioni è stata scelta la **PRIORITÀ SELEZIONE MILITARE**, questi comandi sono invertiti: nella selezione a riquadro, vengono incluse solo le unità militari. Per selezionare tutte le unità quando questa opzione è abilitata, tenete premuto **A**.



Una nave selezionata è indicata dalla barra di stato che appare al di sopra del vascello. Per aggiungere altre navi a una selezione esistente, tenete premuto **Maiusc** mentre cliccate su di esse. Cliccate due volte su una nave per selezionare contemporaneamente tutti i vascelli dello stesso tipo presenti nella schermata.
Dopo avere selezionato un gruppo di navi, premete **Ctrl** più un tasto numerico per assegnarlo a un **Gruppo di controllo**. Ora, per selezionare tutti i vascelli di quel gruppo basterà premere una volta il numero relativo sulla tastiera. Per puntare la telecamera su quel gruppo, premete il numero due volte.

La mappa strategica e i sistemi di sensori



Premendo **Barra spaziatrice** si accede all'utilissima schermata che mostra la mappa strategica e le aree di spazio (indicate da sfere azzurre) coperte dai sensori delle nostre astronavi.
Le navi nemiche sono contrassegnate in rosso, quelle neutrali e alleate in giallo e i nostri vascelli in verde.
Da questa mappa possono essere effettuate tutte le attività di gioco (costruzione di navi, comandi dei movimenti della telecamera, balzo iperspaziale, eccetera). La mappa è delimitata da una bussola con intestazioni che ne circoscrive il perimetro esterno. Nessuno è in grado di muovere le proprie navi oltre quest'area.

Il movimento

Dopo aver selezionato una nave o un gruppo di navi, potete impartire loro i comandi di movimento e di combattimento.

Movimento orizzontale: Selezionate una nave o un gruppo di navi, poi cliccate con il pulsante destro su un punto vuoto (in alternativa, potete anche premere **M**). Così facendo, accederete al disco che permette di coordinare il movimento delle astronavi con l'ambiente circostante. Spostate semplicemente il cursore al punto di destinazione e poi premete **Esc** per ordinare ai vascelli selezionati di iniziare a muoversi verso quel punto.

Movimento verticale: Dopo aver selezionato una destinazione orizzontale usando il disco di movimento (ma prima di cliccare per ordinare il movimento), tenete premuto **Maiusc**. Ora il disco di movimento mostrerà una componente verticale. Spostate il cursore verticalmente e cliccate con il pulsante sinistro o destro per ordinare alla nave selezionata di dirigersi a questa coordinata 3D.

Movimento su lunghe distanze: Aprite il sistema dei sensori (**Barra spaziatrice**) e premete **M** per aprire il disco di movimento sulla mappa grande dei sensori.

Attraccare: Selezionate la nave o le navi desiderate e poi cliccate con il pulsante destro sul vascello a cui devono attraccare. In alternativa, potete selezionare la nave o le navi e cliccare sull'icona **ATTRACCA** nel menu dei comandi speciali. Così facendo, le navi scelte attraccheranno al vascello più vicino cui sia consentito ormeggiarsi. In alternativa, potete premere **D**; anche in questo caso le navi selezionate attraccheranno al più vicino vascello cui sia permesso attraccare.

Raccogliere risorse: Selezionate un collettore di risorse e spostate il cursore sull'asteroide o sulla nave di recupero desiderata; cliccate quindi con il pulsante destro del mouse. In alternativa, selezionate un collettore di risorse e cliccate sull'icona **RACCOGLI** nel menu dei comandi speciali. Così facendo, il collettore di risorse inizierà a raccogliere la risorsa più vicina. Potete anche semplicemente premere **H** e il collettore selezionato inizierà a raccogliere la risorsa più vicina.

Movimento durante l'attacco: Le navi da guerra hanno la capacità speciale di muoversi anche mentre tengono le armi puntate su un nemico. Per farlo, impartite al vascello da guerra il comando d'attacco e poi ordinate normalmente il movimento. Potete anche cliccare sull'icona **MOSSA D'ATTACCO** nel menu dei comandi speciali. Il disco di movimento diventa rosso per indicare questa modalità di spostamento.

Il combattimento

Per attaccare un'unità nemica, selezionate la nave o le navi attaccanti, quindi cliccate con il **pulsante destro** del mouse sul vascello bersaglio. Per attaccare le navi avversarie premete **Ctrl** e tracciate un riquadro attorno alle unità nemiche. Dopo avere sconfitto gli obiettivi designati, il gruppo d'attacco proseguirà assalendo eventuali altre navi ostili nei dintorni.

I sottosistemi

È consentito scegliere come bersagli i singoli sottosistemi delle navi da guerra, per esempio un cantiere corvette montato su un Trasporto che sta producendo in massa queste piccole unità. Per prendere di mira specifici sottosistemi è necessario avvicinare la visuale alla nave nemica fino a quando questi diventano visibili. Ogni sottosistema ha il proprio valore di danno, distinto dal resto della nave. Tutti i sottosistemi si rigenerano con il passare del tempo, a meno che non siano distrutti.

Il piazzamento delle mine

Le corvette posamine sono le sole unità che possono posare mine. Selezionate la corvetta e cliccate sull'icona del comando speciale Piazza Mine (**N**). Apparirà un disco di movimento rosso che funziona come il disco di movimento abituale. Spostate il mouse in modo da formare un angolo con la direzione del campo minato. Per regolarne l'altezza, muovete il mouse in alto o in basso tenendo premuto il pulsante sinistro. Per regolarne la profondità, premete **Ctrl** e spostate il mouse. Quando cliccate per stabilire un percorso in cui posare le mine, la posizione della corvetta diventa il punto centrale del percorso.
La corvetta procede fino al punto iniziale e posa una fila di mine lungo il tratto che avete tracciato con il mouse.

Tattiche d'attacco

Siete liberi di selezionare velocemente tre diverse formazioni d'attacco per uno o più squadroni di caccia o di bombardieri. Innanzitutto, create un riquadro attorno alle navi, quindi premete da **F2** a **F4** in base alla formazione desiderata.

F2: Passiva
F3: Difensiva
F4: Aggressiva

Gruppi d'assalto
I gruppi d'assalto permettono di raggruppare più squadroni e navi da guerra in formazioni efficienti. Esistono tre gruppi d'assalto:

Falange da Guerra – F5
Adatta per lanciare attacchi devastanti, ma non molto manovrabile, posiziona le navi da guerra nella prima linea della formazione. Le fregate si trovano dietro le navi da guerra, pronte ad attaccare, seguite dai mezzi d'assalto che coprono gli archi superiori e inferiori.

Falange di Fregate – F6
Gruppo d'assalto adatto alla difesa. Le fregate formano la prima linea, capace di affrontare quasi qualsiasi tipo di minaccia. Le navi da guerra sono al centro, pronte a supportare le fregate. I mezzi d'assalto coprono i fianchi e si occupano della difesa contro i caccia e le corvette.

Schermo Caccia – F7
Buona formazione per la difesa e l'attacco. I caccia sono posizionati in prima linea per intercettare i mezzi d'assalto o le fregate dei nemici. Le fregate e le navi da guerra attendono nelle retrovie, pronte a supportare i caccia e le corvette.

Gli ordini speciali

Per usare questi ordini, la nave o le navi selezionate devono avere l'equipaggiamento adatto. Per esempio, non è consentito selezionare un intercettore e impartirgli un comando Raccogli Risorse. Inoltre, alcuni comandi richiedono specifici prerequisiti di costruzione o di ricerca. I comandi non disponibili appaiono in grigio.

G: Proteggi – Cliccate su questa icona e poi, con il pulsante destro del mouse, sul bersaglio. Le navi selezionate si spostano in posizioni difensive intorno all'obiettivo da difendere.
S: Ferma – Disattiva i motori e annulla la rotta della nave.
W: Imposta Punti di Rotta – Questa icona visualizza il disco di movimento dei punti di rotta. Continuando a cliccare si possono impostare più punti di navigazione. I punti di rotta collegati sono indicati da una linea rossa. Dopo aver determinato tutti i punti di navigazione, basta premere **Esc**; le navi selezionate si sposteranno automaticamente da un punto di rotta all'altro.
H: Raccogli – Questa icona ordina ad astronavi adeguatamente equipaggiate di raccogliere risorse dal sito più vicino. Le risorse sono convertite in Unità Risorse (UR) quando vengono portate a una nave da guerra.
J: Iperspazio – Questa opzione avvia un balzo iperspaziale. La nave selezionata deve essere equipaggiata con un modulo Iperspazio. Un balzo iperspaziale costa un certo numero di UR. Il disco iperspaziale appare come un disco di movimento color porpora. Per effettuare un balzo iperspaziale, i mezzi d'assalto devono prima attraccare. Le fregate e le navi di classe superiore possono effettuare un balzo se sono molto vicine a una nave da guerra in grado di entrare nell'iperspazio.
Ctrl+Maiusc+X: Smantella – Ritira le navi dal servizio e le trasforma in UR. Il vascello deve innanzitutto attraccare a un trasporto, a un cantiere navale o a un'astronave madre (i mezzi d'assalto possono attraccare a un incrociatore da battaglia). Le navi nemiche catturate non possono essere smantellate.
X: Ping Sensori – Invia un forte segnale dalle navi dotate di sensori. Così facendo, la "nebbia di guerra" verrà in parte ridotta e il nemico sarà più visibile per un tempo limitato.
E: Impulso Elettromagnetico – Invia un impulso ECM dagli esploratori dotati di EMP. Gli impulsi elettromagnetici disabilitano, per un periodo limitato, tutte le navi entro uno specifico raggio. Le astronavi nemiche disabilitate non possono né muoversi, né sparare. I vascelli alleati sono immuni dagli effetti.
T: Campo Difensivo – Questa icona stabilisce un campo difensivo perimetrale. La nave selezionata deve essere dotata di campo difensivo. Il campo protegge le navi alleate dai danni e ha un effetto a durata limitata.
C: Occulta – Questo comando occulta la nave selezionata. La nave deve avere un dispositivo di occultamento. La durata dell'effetto è limitata. Le navi occultate non possono sparare.
Y: Ripara – Selezionate un collettore di risorse in grado di effettuare riparazioni, inviate questo ordine e quindi cliccate su qualsiasi nave o sottosistema danneggiato.
N: Piazza Mine – Questa icona serve a posizionare mine con una corvetta posamine: si aprirà l'interfaccia di piazzamento mine.
P: Imposta Punto di Adunata – Le navi costruite si radunano nel punto di adunata.
Ctrl+P: Imposta Oggetto di Adunata – Questo comando ordina alle navi appena costruite di radunarsi presso un oggetto specifico, come una nave o un asteroide. Raggiunto l'oggetto, eseguiranno se possibile la loro azione predefinita (i Collettori di Risorse raccoglieranno le risorse, eccetera).
Ctrl+ Maiusc+ S: Autodistruzione – Distrugge la nave o le navi selezionate. L'autodistruzione di una nave non genera UR.

Le astronavi di Homeworld 2

In *Homeworld 2*, le navi sono divise in categorie basate sul tonnellaggio. Inizialmente, sono disponibili per la costruzione solo gli esploratori e le sonde, ma grazie alla ricerca e alla produzione di sottosistemi, tutte le classi diventano in seguito accessibili. Le classi sono dei seguenti tipi:

MEZZI D'ASSALTO – Questa classe di navi comprende i caccia e le corvette. I mezzi d'assalto sono molto manovrabili, ma troppo piccoli per trasportare un modulo iperspaziale. Di conseguenza, da soli, non possono effettuare balzi nell'iperspazio.

NAVI DA GUERRA – Questa classe include due tipi di vascelli da guerra: fregate e cacciatorpediniere. Le navi da guerra sono la spina dorsale di ogni flotta d'attacco: difettano quanto a velocità e manovrabilità, ma compensano con la potenza di fuoco e la corazza. Le navi da guerra hanno una limitata capacità di autoriparazione.

SUPER NAVI DA GUERRA – Questa classe di navi, che comprende il trasporto e l'incrociatore da battaglia, rappresenta un forte investimento di risorse, ricerca e tempo. Tali vascelli, superati per dimensioni solo dall'enorme astronave madre, sono il nucleo della flotta e rappresentano il meglio della tecnologia navale. La capacità di costruire i propri sottosistemi li rende tanto potenti, quanto preziosi. Sono, tuttavia, vulnerabili se attaccati da un gran numero di piccole navi e non dovrebbero essere mai dislocati senza un adeguato supporto da parte della flotta.

CLASSE DELL'ASTRONAVE MADRE – Questa classe comprende l'Astronave Madre, la Nave Ammiraglia e il Cantiere Navale, vere e proprie città spaziali, lunghe chilometri e dotate di equipaggi di migliaia di persone. Sono i centri totalmente autosufficienti da cui vengono guidate le vostre flotte.

All'interno del CD 3 dei demo e del DVD, nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Homeworld 2\Manuale in italiano** troverete il PDF intitolato **Guida ad Astronavi**, in cui sono descritti le caratteristiche di tutti i vascelli del gioco e i requisiti per costruirle.

I Mod

Dopo la pubblicazione, da parte degli sviluppatori di *Homeworld 2*, di diverse utility ufficiali per il modding, la comunità si è sbizzarrita nel ricreare nuove ambientazioni per il gioco, alcune originali, altre ispirate a film, telefilm, fumetti e perfino ad altri videogiochi. Sia nel CD 3, sia nel DVD abbiamo inserito una collezione dei Mod a nostro avviso più interessanti. Il DVD li contiene tutti e di seguito troverete indicati con l'icona quelli presenti anche sul CD 3 demo.

Legacy Map Pack: Una collezione di oltre 150 mappe, in molti casi adattate da campi di battaglia originariamente creati per il primo *Homeworld*.

Map Editor: Una utility per creare le vostre mappe di gioco originali.

Star Wars Warlords e **Star Wars Clone Wars:** Due Total Conversion che consentono di giocare con le astronavi, rispettivamente, della Trilogia Originale di "Guerre Stellari" e dei recenti prequel. Imperdibili!

MP Risk: Un Mod che limita le possibilità di costruzione in *Homeworld 2*, con la conseguenza che gli scontri in multiplayer saranno più lunghi e dal sapore più "strategico".

TFL Map Pack: Numerose mappe bonus per il gioco, scelte tra le migliori sviluppate dagli appassionati.

Stemmi Homeworld 2: Una collezione di nuove insegne per le vostre astronavi.

Point Defense System v7: Un Mod che migliora pressoché ogni aspetto del gioco, frutto di molti mesi di sviluppo da parte degli appassionati.

Ex Mod 2: Una compilation di numerosi Mod che migliorano il bilanciamento del gioco, aggiungono armi e astronavi, e introducono una nuova razza nell'universo di *Homeworld 2*.

Brickspace: Una curiosa conversione grafica, che consentirà di giocare con astronavi fatte con mattoncini colorati.

Ultimate Homeworld 2: Nuovi stemmi per le astronavi e diversi miglioramenti per il gioco.

Freespace Command: Una Total Conversion dedicata all'universo di *Freespace*.

Tactical Fleet Simulator v1.9: Un Mod che sintetizza i migliori sforzi della comunità in campi che vanno dalla creazione di nuove astronavi a un migliore bilanciamento delle armi.

Installazione dei Mod

Molti Mod contengono file "Readme" (in inglese) che spiegano le corrette procedure di installazione per quel particolare file di contenuti addizionali. Altri sono forniti con un eseguibile che deve essere fatto partire cliccando due volte su di esso: in genere, basterà quindi indicare la cartella in cui avete installato il gioco affinché i file vengano copiati nelle directory giuste. Per ogni Mod troverete, infine, un file "Leggimi" con una breve descrizione dello stesso in italiano e, nel caso, alcune istruzioni addizionali per l'installazione.



Lingua e problemi tecnici

Tutti i Mod presentati sono in inglese e richiedono, quindi, almeno una minima conoscenza di questa lingua per essere apprezzati. Alcuni, inoltre, convertono in parte o totalmente anche i contenuti di *Homeworld 2* in inglese.
I Mod sono stati realizzati da una vasta comunità di appassionati e non sono supportati ufficialmente né da Relic, né dalla redazione di GMC; come sempre, installateli a vostra discrezione: sul forum non potremo fornire supporto tecnico inerente i Mod. Per maggiori informazioni, e altri Mod, potete fare riferimento al sito: **www.rakrent.com/rtsc/html/hwii7_02.htm**.

SCOOP
prima occhiata

STAR TREK: LEGACY

Astronavi da battaglia, stazioni spaziali e sistemi da controllare... tutto questo è *Star Trek: Legacy*!

SVILUPPATORE Mad Doc **GENERE** Strategia in tempo reale
CASA Bethesda **INTERNET** www.bethsoft.com/games/games_startreklegacy.html

LA BELLEZZA È NEI DETTAGLI

I dettagli con cui gli sviluppatori di Mad Doc hanno realizzato questo gioco sono numerosi e accurati: le armi colpiscono punti precisi delle navi e danneggiano i sistemi interni, succhiando energia agli scudi di forza. Potrete personalizzare i vascelli, le flotte e i personaggi che faranno da capitani, comandando le vostre pattuglie stellari. Ogni volta che trionferete in una battaglia, guadagnerete dei punti vittoria, che vi consentiranno di migliorare le vostre forze. *Star Trek: Legacy* prevede una modalità multiplayer per giocare online con un amico. Sotto il vostro controllo avrete più di sessanta tipi diversi di astronavi e quattro razze di umanoidi: Umani, Klingon, Romulani e Borg.

STAR TREK: LEGACY VI MANDERÀ A VELOCITÀ CURVATURA PERCHÉ...

- È il primo gioco che presenta tutti i periodi storici tratti dalle serie di "Star Trek"
- Dà modo di combattere in tempo reale con le astronavi più famose della televisione
- Ha una grafica accattivante e ricca di dettagli, fedele alla serie
- Vi farà combattere in mappe interattive estese e contro nemici insidiosi

IL mondo di "Star Trek" è uno dei più ampi, coerenti e sviluppati della storia della fiction televisiva e cinematografica. Non stupisce, quindi, che da molti anni i videogiochi forniscano ulteriori spunti di approfondimento e ampliamento dei limiti narrativi della serie.

Star Trek: Legacy ha l'ambizioso obiettivo di farvi vestire i panni di un ammiraglio della Flotta Stellare, quei personaggi che normalmente compaiono solo sui visori delle astronavi, dando ordini ai capitani per affrontare missioni o difendere pianeti.E questo sarà proprio il vostro compito: al comando delle più potenti flotte di astronavi della galassia, dovrete gestire battaglie ad ampio respiro nell'universo immaginato da Gene Roddenberry e poi evolutosi sino ai giorni nostri.

Una delle caratteristiche interessanti di *Star Trek: Legacy* è la facoltà di giocare in qualsiasi periodo della "timeline" ufficiale: partendo dai primi viaggi a curvatura di "Enterprise" e passando per la serie classica del mitico capitano Kirk, potrete proseguire verso la "Next Generation", nonché affrontare i conflitti galattici descritti in "Deep Space Nine" e in "Voyager". Tutte le astronavi principali, insomma, saranno incluse nel gioco, con le loro caratteristiche specifiche, la loro potenza e le varie innovazioni tecnologiche.
Per i non amanti degli aspetti più propriamente gestionali ed economici, ci sono buone notizie: *Legacy* si concentra sulla gestione

"GIOCHERETE IN QUALSIASI PERIODO DELLE SERIE TELEVISIVE"

delle truppe e sulla difesa dei territori (sistemi stellari, pianeti e basi astrali) e la parte amministrativa è molto ridotta rispetto ad altri titoli di questo genere.

Comincerete con le prime basi e i vascelli di classe "Curvatura 5", come la prima Enterprise, e man mano arriverete alla classe Constitution, alle grandi stazioni orbitali nei pianeti più remoti, all'Excelsior, alla classe Galaxy, alle astronavi "Intrepid" (come la Voyager) e, infine, ai super-incrociatori da battaglia classe Sovereign (come la NCC 1701-E). Mano a mano, il vostro dominio sulla galassia si espanderà e diventerà sempre più complicato mantenere il controllo su un numero crescente di sistemi e di unità da combattimento.

Non potrebbe essere "Star Trek" senza innumerevoli forme di vita umanoidi aliene e nemici degni di tale nome, ma per questo non dovrete preoccuparvi: l'impero Klingon, l'impero Romulano, i Borg e il Dominion si dimostreranno avversari insidiosi anche per il più accanito appassionato. Né potrebbero mancare nebulose che influenzano gli scontri, campi di asteroidi, "wormhole", stelle e pianeti all'interno delle mappe tridimensionali.

I fan di "Star Trek" che si ritenevano trascurati dopo l'uscita di *Star Wars: L'Impero in Guerra*, così come gli strateghi da scrivania in generale, possono sentirsi soddisfatti e attendere un titolo che promette decisamente bene.



Le basi stellari sono centri cruciali da controllare, per la produzione e l'avanzata della vostra flotta stellare.

Gli scontri possono presentare vascelli di periodi storici diversi, come l'Enterprise di Kirk e le più avanzate navi della "Next Generation".

Non mancano i Klingon, con le loro navi a forma di sparviero e il temibile dispositivo di dissimulazione.

I vascelli saranno riprodotti fedelmente e in modo dettagliato, come queste navi di classe Excelsior e Ambassador.

DATA DI USCITA
AUTUNNO 2006

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Mad Doc
- **Provenienza:** USA
- **Nati nel:** 1999
- **Storia:** La casa di sviluppo Mad Doc è stata fondata da Ian Davis nel 1999, allo scopo di creare nuovi videogiochi con un'enfasi particolare sulla possibilità di giocare in rete, sulle innovazioni grafiche e sulle tecnologie relative all'Intelligenza Artificiale.
- **Li conosciamo per:** *Star Trek: Armada II, Jane's Attack Squadron, Dugeons Siege: Legends of Aranna, Empire Earth II.*

ATTENDERE PREGO!
Star Trek: Legacy dovrebbe uscire nei negozi entro l'autunno di quest anno.

SCOOP
prima occhiata

PARADISE

L'autore di *Syberia 1 & 2* sta dando gli ultimi ritocchi alla sua nuova e attesissima avventura grafica.

SVILUPPATORE White Birds Productions **GENERE** Blue Label Entertainment **CASA** Avventura grafica **INTERNET** www.whitebirdsproductions.com

SILENZIO, PARLA SOKAL!

Abbiamo incontrato Benoit Sokal a Buxelles, in occasione della mostra a lui dedicata nella capitale belga. Ecco cosa ci ha detto: "Quello dal fumetto al videogioco non l'ho vissuto come un passaggio difficile. Le basi sono sempre le stesse: avere delle buone idee visive e metterle insieme in una trama coerente, che permetta di esprimerle al meglio. Realizzo innumerevoli schizzi e illustrazioni di luoghi e personaggi che mi intrigano, finché non sono soddisfatto. Penso molto anche al cinema: l'idea è di stupire con ciò che appare sullo schermo. Non importa quanto buoni siano gli enigmi, credo sia importantissimo mantenere l'interesse del giocatore per la vicenda, o questi non sarà affatto stimolato a procedere."

PARADISE SARÀ UN'ESPERIENZA PARADISIACA PERCHÉ:

- La cura e la passione profuse da Benoit Sokal nei suoi prodotti hanno pochi rivali.
- L'idea di visitare un'Africa sospesa tra passato, presente e immaginazione ci intriga.
- La qualità dei fondali in grafica computerizzata ha meritato una mostra in Belgio!
- Ci aggireremo tra animali fantastici, strani rituali e numerosi enigmi.

BENOÎT Sokal è senz'altro uno dei creativi più invidiati nel mondo dei videogiochi. Non solo ha saputo trasferire il proprio talento grafico e narrativo dal fumetto franco/belga all'infido campo dei videogiochi, riscuotendo un immenso successo di critica e di pubblico, ma si è guadagnato il sempre più raro diritto di esercitare un controllo artistico totale sulle sue opere.

Kate Walker, l'eroina di *Syberia 1* & *2*, si muoveva tra cieli grigi e paesaggi innevati. *Paradise* sposta l'azione ai deserti e alle giungle del continente africano. Chi conosce il lavoro di Sokal sa come egli prenda spunto da luoghi geografici realmente esistenti (il Sud America in *Amerzone* e l'Europa dell'Est in *Syberia*) usandoli come ispirazione per intessere un'ambientazione nuova e originale. Questo nuovo titolo non fa eccezione e la trama ci vedrà viaggiare nell'immaginaria terra di Maurania, un luogo situato tra "i deserti dell'Africa settentrionale e le giungle che soffocano il cuore del Continente Nero".

La protagonista, una giovane donna di nome Ann Smith, si risveglia in un bellissimo palazzo nella città di Madargane dopo essere sopravvissuta a un disastroso incidente aereo. Il trauma l'ha lasciata senza memoria, intrappolata nel cuore di un paese dilaniato da una sanguinosa guerra civile. L'unico disposto ad aiutarla sembra essere il proprietario del luogo, un uomo che afferma di essere un

"SI VIAGGERÀ TRA I DESERTI E LE GIUNGLE CHE SOFFOCANO IL CUORE DEL CONTINENTE NERO"

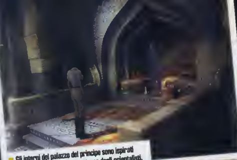
principe e che chiede in cambio ad Ann un "piccolo favore": prendere in custodia un bellissimo leopardo e portarlo con sé fino alle vaste terre selvagge a sud di Maurania. Ovviamente, dietro questa catena di eventi si nasconde una situazione ben più complessa, che sarà nostro compito dipanare guidando la ragazza per le terre di *Paradise* e risolvendo i numerosi enigmi che Sokal ha disseminato per l'avventura.

Le immagini in questa pagina mostrano che l'artista non ha lesinato quanto a fantasia, ispirandosi, per ricreare le quattro regioni principali di Maurania, a una varietà di fonti che va dai dipinti degli orientalisti, agli "schizzi di viaggio" degli esploratori europei, fino ad arrivare alle classiche illustrazioni dei libri di zoologia e botanica del XIX secolo.

Per quanto l'avventura abbia numerosi richiami alla realtà contemporanea, non mancheranno animali fantastici, strane tradizioni e rituali, e una generale sensazione di essere "sospesi nel tempo", con situazioni che ricordano la storia del grande continente dai secoli in cui gli imperi africani dominavano vasti territori al recente passato coloniale.

La pubblicazione di *Paradise* è prevista per la tarda primavera del 2006 e tutto fa pensare che ci troveremo davanti a un altro classico del genere.

GIOCHI COMPUTER



Gli interni del palazzo del principe sono ispirati all'arte del movimento ottocentesco degli orientalisti.



L'atmosfera del gioco è sospesa tra antico e moderno, con elementi architettonici e culturali provenienti da tutta la storia del Continente Nero.



Paradise sarà un vero viaggio turistico nella fantasia, dai palazzi in stile arabeggiante alle capanne dei popoli dell'Africa Centrale.



Per il lavoro di pre-visualizzazione del gioco sono stati realizzati dei veri quadri – ed è già previsto un volume di "art of".

DATA DI USCITA
PRIMAVERA 2006

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: White Birds Productions
Provenienza: Francia
Nati nel: 2003
Storia: WBP non ha ancora pubblicato titoli di rilievo, ma i suoi fondatori hanno curriculum di tutto rispetto. Oltre a *Paradise*, WBP è al lavoro su un gioco che dovrebbe vedere Benoît Sokal unire la propria creatività a quella di François Schuiten, il bravissimo fumettista belga noto per la serie "Le Città". Considerando la capacità di entrambi nel realizzare visioni di mondi lontani ed estremamente affascinanti, possiamo dire che la notizia ci ha emozionato!
Li conosciamo per: *Paradise* sarà il primo gioco per PC a essere pubblicato da White Birds, ma il suo autore, in passato, ci ha regalato gemme come *Syberia 1* & *2* e *Amerzone*.

ATTENDERE PREGO!
Paradise dovrebbe portare il sole e i misteri dell'Africa sui nostri PC entro la tarda primavera.

SCOOP
prima occhiata

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

Ecco come addestrarsi alla guerra senza nemmeno alzarsi dalla sedia.

SVILUPPATORE Pandemic **GENERE** Sparatutto tattico
CASA THQ **INTERNET** www.fullspectrumwarrior.com

FUOCO DI SQUADRA

Il fuoco di soppressione, in *Ten Hommers*, ha delle regole ben precise. Più soldati sparano, più è probabile che il bersaglio sia reso innocuo e venga costretto a rintanarsi dietro la propria copertura. Il numero di barrette sopra la sua testa indicherà il volume di fuoco che starà subendo e un'icona rossa mostrerà quando sarà totalmente soppresso. Quello sarà il momento di fare avanzare una delle squadre, oppure di tentare una manovra per prenderlo sul fianco. Il tutto, ovviamente, senza essersi esposti al minimo rischio!

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS VINCERÀ LA BATTAGLIA PERCHÉ:

- Sarà ancora più raffinato, grazie ai nuovi ordini da impartire.
- La trama si preannuncia coinvolgente.
- Si differenzierà molto dai classici sparatutto tattici.
- Finalmente, si potranno comandare i mezzi corazzati.

IL sottotitolo del nuovo *Full Spectrum Warrior* suscita un alone di mistero. Dieci martelli (in inglese Ten Hammers, appunto)? A cosa mai potrebbero servire contro le spietate canne dei mitra e le schegge delle granate?

Non temete, *Ten Hammers* è solo la storpiatura con cui i soldati amano chiamare il ponte di Tien Hamir, il luogo immaginario nel quale è ambientato il conflitto che vi vedrà sul campo. Dovrete affrontare dure battaglie, durante cui pianificare attentamente ogni mossa sarà l'unico modo per sopravvivere. Il primo episodio, infatti, altro non era che la trasposizione su PC di un programma di addestramento realmente usato dai militari USA per apprendere le tattiche da applicare in azione. L'obiettivo di questo seguito è continuare sulla strada del realismo, coniugando un'interfaccia semplice e intuitiva con meccaniche di gioco più profonde.

All'apparenza, *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* si direbbe parente dei vari *Ghost Recon* e *Brothers in Arms*. Riuscirete a comandare ogni azione dei vostri prodi, dallo spostamento agli attacchi. Diversamente dalla maggioranza degli sparatutto tattici, però, il punto di vista sarà quello di un impavido reporter che seguirà da vicino i soldati, filmandone ogni movimento in nome del giornalismo estremo. Naturalmente, ciò non vi impedirà di impartire gli ordini tramite

"LA GAMMA DI MANOVRE A DISPOSIZIONE È STATA ARRICCHITA"

un cursore, la cui funzione cambierà secondo cosa starà puntando.
Il limite del primo *Full Spectrum Warrior* era la sua struttura, più simile a un rompicapo che a un gioco di guerra. Una volta fatti propri i comandi, l'unica difficoltà era capire in che sequenza eseguirli, anche perché l'Intelligenza Artificiale era statica. Fortunatamente, la gamma di manovre a vostra disposizione è stata arricchita, sia grazie alla facoltà di comandare dei mezzi corazzati, ottimi come coperture mobili, sia grazie a quella di dividere le squadre, ottenendo fino a quattro nuclei da due membri l'uno. In virtù di questa tecnica, sarà possibile raggiungere il fianco dei nemici in maniera più articolata e complessa, rendendo maggiormente efficace il fuoco di soppressione, anche perché la reazione degli avversari cambierà con il numero e la posizione dei soldati da cui saranno bersagliati. Oltre a ciò, sarà presente una modalità "Fuoco di Precisione" nella quale, esponendosi per breve tempo al fuoco e vedendo attraverso gli occhi di uno dei propri combattenti, sarà possibile ricorrere al fucile da cecchino o al lanciagranate.

L'ombra del rompicapo pare essere lontana, anche perché, con tutte queste mosse a disposizione, i livelli saranno affrontabili adottando strategie radicalmente diverse.

GIOCHI COMPUTER



Sparare da una posizione elevata rende meno efficaci le coperture dei nemici.



La modalità "Fuoco di Precisione" è pericolosa, ma essenziale per snidare alcuni soldati.



La libertà di dividere le squadre aumenta esponenzialmente le possibilità tattiche.



In alcuni momenti, una granata o un fumogeno ben piazzati potranno salvarvi la vita.

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO GIOCABILE DI TEN HAMMERS

DATA DI USCITA
APRILE

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Pandemic
- **Provenienza:** California
- **Nati nel:** 1998
- **Storia:** Pandemic nasce per volontà di Josh Resnick e Andrew Goldman, veterani del settore, e inizia la propria carriera come studio di sviluppo indipendente. Il nome di Pandemic si afferma sia grazie a giochi su licenza come *Star Wars Battlefront* e *Battlefront II*, sia grazie a titoli originali come *Full Spectrum Warrior*. Recentemente, è stata inaugurata la partnership con BioWare. In ogni caso, i due sviluppatori continuano a lavorare separatamente.
- **Li conosciamo per:** *Star Wars Battlefront*, *Star Wars Battlefront II*, *Full Spectrum Warrior*.

ATTENDERE PREGO!
Il ponte di Tien Hamir vi vedrà impegnati entro la fine di aprile.



In redazione già fervono i preparativi per la spedizione all'E3, che si terrà a Los Angeles nel mese di maggio, ma ciò non ci ha impedito di spedire in missione i nostri "agenti segreti", con il compito di estorcere informazioni scottanti agli sviluppatori.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Gioco di ruolo/RTS

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

Tante razze, armi e magie per un solo obiettivo. Vincere la battaglia!

GALLERY



I Titani dispongono di una potenza devastante e, proprio per questo motivo, le loro abilità sono ancora in fase di bilanciamento.



Il mondo di *SpellForce 2*, pur restando fedele ai dettami del fantasy, è in grado di adattarsi alle azioni compiute dai giocatori.



Nel titolo di Phenomic è presente una modalità cooperativa, che consente a tre giocatori di unire le forze in LAN o su Internet.



SpellForce 2 si avvale di un sistema di controllo immediato, grazie a cui i combattimenti possono essere ingaggiati con un solo clic.

IN una recente intervista, il direttore del progetto *SpellForce 2*, Martin Löhlein, ha messo a fuoco la principale differenza tra l'episodio originale e l'atteso *Shadow Wars*.

Prima di procedere nella chiacchierata con Martin, è opportuno ricordare che *SpellForce 2* ha due anime. Una da gioco di ruolo fantasy, in cui il protagonista può fare affidamento su una nutrita serie di abilità (convenzionali e magiche), oggetti e armi che vengono potenziati nel corso della vicenda. L'avatar del giocatore, inoltre, ha modo di collaborare con cinque eroi, che vengono sbloccati mano a mano che ci si addentra nei meandri dell'avventura.

Fin qui gli aspetti prettamente GdR di *SpellForce 2*, ma non va sottovalutata anche la sua indole strategica. Costantemente, nell'arco della vicenda, il giocatore si trova alla testa di interi eserciti (nello specifico, di uno dei tre presenti nel titolo: Regno, Clan e Patto) e ha l'occasione di mettere alla prova la propria perizia nel campo degli RTS.

È proprio il concetto di strategia in tempo reale che ci offre lo spunto per tornare alle parole di Martin Löhlein: "Mentre nel primo *SpellForce* gli elementi RTS erano per lo più orientati allo sfruttamento delle risorse e allo sviluppo di edifici e unità, nel seguito la strategia troverà la sua principale applicazione nella gestione della battaglia." Il corollario naturale a tale affermazione è che, in *SpellForce 2*, la fase di costruzione dell'esercito sarà più sbrigativa e il numero di materie prime da tenere in considerazione ridotto. Ciò non toglie che alcuni elementi fondamentali per l'approccio strategico siano stati potenziati. Come spiega lo stesso Martin: "I tre eserciti disponibili sono composti da unità differenti. Quello del Regno, per esempio, si avvale inizialmente di umani, ma a breve il giocatore deve decidere lungo quale ramo dell'albero tecnologico procedere: quello dei Nani o quello degli Elfi? Chiaramente, ogni razza ha abilità ed equipaggiamenti peculiari."

"La fase di costruzione dell'esercito è sbrigativa e il numero di materie prime ridotto"

Dopo aver "assaggiato" una versione in corso d'opera di *Shadow Wars*, siamo in grado di confermare che il titolo di Phenomic necessita unicamente di qualche correzione in termini di frame-rate e di bilanciamento di alcune unità.



Data di uscita: Primavera
Internet: www.spellforce2.com

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO GIOCABILE DI ACT OF WAR: HIGH TREASON

Strategia in tempo reale

ACT OF WAR: HIGH TREASON

Il mare entra di prepotenza nel mondo della strategia.

Il capitolo originale dell'RTS sviluppato da Eugen System è stato una delle principali sorprese della stagione videoludica 2005, quindi non possiamo che salutare con entusiasmo l'annuncio della sua espansione *High Treason*.

Act of War si differenzia dai titoli del genere per la sua impronta più orientata all'azione, nello specifico per la scelta di alleggerire la fase prettamente gestionale (sfruttamento delle risorse) e di porre l'accento sullo sviluppo e sul dislocamento delle unità. Ferma restando tale propensione, l'add-on implementerà una fase di combattimento navale, basata su decine di battelli e velivoli differenti, tra cui i micidiali sottomarini della classe Typhoon, gli elicotteri SH-60 Seahawk e gli aerei a decollo verticale Harrier.

Per supportare la variante "affonda la flotta", Eugen System sta ottimizzando una tecnologia di gestione della fisica espressamente sviluppata per simulare le onde, e il rollio e il beccheggio delle navi, oltre che per sostenere il realismo balistico dei missili Tomahawk.


L'esperienza di gioco proposta da *Act of War* si arricchirà della potenza di fuoco delle forze di mare.

Per quanto concerne gli eserciti in lotta, invece di creare una nuova fazione, il team transalpino ha optato per il coinvolgimento dei mercenari.

Data di uscita: Primavera
Internet: www.it.atari.com

Azione/Avventura

LEGO STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY

Mattoncino dopo mattoncino, il capolavoro prende forma.

Dopo il successo del primo episodio di *LEGO Star Wars*, LucasArts e TT Games tornano ad allearsi.

Il titolo *The Original Trilogy*, sebbene ancora provvisorio, non lascia adito a dubbi per quanto concerne l'ambientazione del seguito. I film presi in considerazione saranno, infatti, proprio quelli che tra il 1977 e il 1983 hanno fatto sognare milioni di spettatori. Tradotto in termini "legoludici", ciò significa che i giocatori rivivranno le epiche battaglie tra i ribelli e l'Impero, con tanto di scene storiche quali l'inseguimento della principessa Leia (a bordo della sua corvetta corelliana) da parte di Darth Vader e il duello finale sulla seconda Morte Nera.


Per il seguito di *LEGO Star Wars*, gli sviluppatori stanno pensando a un livello di difficoltà degno di questo nome.

Interessanti novità riguardano i veicoli, da cui sarà possibile salire e scendere a piacimento, e la personalizzazione dei protagonisti mediante la combinazione di svariate parti anatomiche. Degni di nota anche i poteri di alcuni personaggi di primo piano: l'Imperatore sarà in grado di scagliare saette dalle mani e Lord Vader riscoprirà il piacere di strangolare i nemici a distanza.

Data di uscita: Autunno 2006
Internet: www.lucasarts.com



USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco I migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	2006	🟢
Alan Wake	N.D.	Ottobre	🟠
Armed Assault	Bohemian Int.	Maggio	🟠
Auto Assault	NCsoft	Settembre	🟠
Bioshock	2K Games	2007	🔴
Company of Heroes	THQ	Giugno	🟠
Crysis	EA	Natale	🟠
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	Ottobre	🟠
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	Ubisoft	Metà 2006	🟢
Drake	Vivendi	2006	🟠
Duke Nukem Forever	2K Games	2006	🔴
El Matador	Cenega	Agosto	🟢
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Autunno	🟠
Evolution GT	Black Bean	Primavera	🟢
Faces of War	Ubisoft	Primavera	🟢
FlatOut 2	Empire	Estate	🟠
Flight Simulator X	Microsoft	Natale	🟠
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Maggio	🟢
Gothic III	JoWooD	Ottobre	🟠
Half-Life 2 Aftermath	Valve	Aprile	🟢
Hellgate London	Namco	Giugno	🟢
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	Metà 2006	🟢
Hitman: Blood Money	Eidos	Primavera	🟢
Legion II	Slitherine Software	Metà 2006	🔴
Medal of Honor: Airborne	EA	Dicembre	🟠
Medieval 2: Total War	Sega	Fine 2006	🟠
Neverwinter Nights 2	Atari	Settembre	🟠
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006	🔴
Prey	2K Games	Giugno	🟢
Resident Evil 4	Ubisoft	Metà 2006	🟢
Rush for Berlin	Koch Media	Primavera	🟢
Savage 2: A Tortured Soul	S2 Games	Estate	🟠
Scarface: the world is yours	Vivendi	2006	🟢
Sensible Soccer	Codemasters	Primavera	🟢
SiN Episodes	Valve	2006	🟠
Snow	Take Two	2006	🟠
SpellForce II	Deep Silver	Primavera	🟢
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Autunno	🟠
Spore	EA	Novembre	🟠
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	2006	🔴
Stranglehold	Midway	Fine 2006	🟠
Stronghold Legends	2K Games	Autunno	🟠
Supreme Commander	THQ	Maggio	🟠
Tabula Rasa	NC Soft	Ottobre	🟠
The Witcher	CD Projekt	N.D.	🔴
TimeShift	Atari	Primavera	🟢
Tomb Raider: Legend	Eidos	Primavera	🟢
Unreal Tournament 2007	Midway	Ottobre	🟢
WoW The Burning Crusade	Vivendi	Ottobre	🟢
X-Men The Official Movie Game	Activision	Maggio	🟢

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dai videogiocatori



Elisa Leanza

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Avventura

Basta incubi! Speriamo che *Dreamfall* possa essere un titolo di buon auspicio, eppure qualcosa mi dice che non sarà così semplice.

www.dreamfall.com



Raffaello Rusconi

GTR 2
Simulatore di guida

Sarà il nuovo punto di riferimento per tutti gli appassionati di simulazione di guida. Non vedo l'ora di poter sfidare Alberto "Pape" Falchi per la Pole Position sul circuito di Imola.

www.simbin.se



Corey Taylor #8

GOTHIC III
Gioco di ruolo

Lo sto aspettando perché, a mio parere, sarà unico nel suo genere. Lo definirei "GTA. Fantasy" per la sua libertà di gioco e poi perché la grafica (dalle immagini) sembra molto bella!

www.gothic3.com



Edoardo Falchi

S.T.A.L.K.E.R.
FPS

Gli appassionati di FPS non dovrebbero lasciarsi sfuggire *S.T.A.L.K.E.R.*, che rivoluzionerà il genere con il suo raffinato concetto di "sopravvivenza". È da tanto, troppo che lo si attende, ma ne varrà sicuramente la pena.

www.stalker-game.com



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri.

gmcattesi@futureitaly.it

Azione

X-MEN THE OFFICIAL MOVIE GAME

Un gioco che aiuta a fare chiarezza sulla vita dei mutanti…

Zak Penn, lo sceneggiatore degli ultimi due film dedicati agli X-Men (il più recente esordirà nelle sale italiane il 26 maggio) e il leggendario fumettista Chris Claremont hanno collaborato allo sviluppo del nuovo videogioco dei mutanti Marvel.

La notizia, che di per sé non suscita particolare scalpore, assume valore solo se messa in relazione con le vicende narrate nel gioco. Bisogna sapere che in *X-Men: The Official Movie Game* verranno affrontati e spiegati temi scottanti, come la misteriosa scomparsa di Jason Stryker, nonché l'assenza di Nightcrawler dalla versione cinematografica.

Stando a quanto affermato dai portavoce di Activision, le ambientazioni saranno disegnate in modo da esaltare i poteri speciali dei protagonisti. Poteri che gli stessi giocatori avranno l'opportunità di far evolvere nel corso della vicenda, mediante l'apposito Mutant Evolution System.

Data di uscita: Maggio
Internet: www.activision.com



Wolverine, Nightcrawler e Iceman saranno i protagonisti del nuovo gioco dedicato agli X-Men.

MMORPG

AUTO ASSAULT

Un nuovo MMORPG da Ncsoft, ispirato alle atmosfere del film "Mad Max".

Il mercato dei GdR online sta destando parecchio interesse su PC, complici anche i guadagni stratosferici di Blizzard e del suo *World of Warcraft*.

NCsoft, sempre alla ricerca di nuove idee, è al lavoro su *Auto Assault*, un MMORPG in cui le vetture non rappresentano solo un mezzo di trasporto, ma balzano al centro dell'attenzione. Da quando inizierete la partita non dovrete far altro che guidare e combattere a bordo di automobili. Invece di scegliere la classe del personaggio deciderete quale tipo di vettura pilotare; invece di potenziare le skill del vostro alter ego, acquisterete nuovi pezzi per la fedele quattroruote.

Saranno i motori gli unici protagonisti delle avventure di *Auto Assault*, che pur entrando a tutti gli effetti nella categoria dei GdR, sembra una trasposizione "su pneumatici" delle meccaniche di *Quake 4*. Da quanto abbiamo potuto vedere, allo stato attuale si corre e si spara, ma pare messa in secondo piano l'interazione con gli altri giocatori, che in un titolo online dovrebbe essere preponderante.

Data di uscita: Settembre
Internet: www.autoassault.com

Le missioni saranno interamente basate su combattimenti fra vetture.



PILLOLE

FOOD FORCE IN ITALIANO
Il primo videogioco a fini umanitari è disponibile anche in lingua italiana. *Food Force* si può scaricare gratuitamente da www.food-force.rai.it ed è composto da sei missioni, durante cui viene affrontata volta per volta una fase del processo che consente di consegnare gli aiuti alimentari in un'area di crisi. L'edizione italiana è stata coprodotta da Rai Net e dal Programma Alimentare Mondiale (PAM) dell'agenzia delle Nazioni Unite per gli aiuti alimentari. Nel cast di doppiatori figurano personaggi celebri, quali Maria Grazia Cucinotta, Fabrizio Frizzi e la stella del Milan, Kakà.

BROTHERS IN ARMS SI FA IN TRE
Il nuovo episodio dello sparatutto di Gearbox è in fase di sviluppo per le console di nuova generazione, oltre che per PC. Il gioco sfrutterà la potenza del motore grafico Unreal 3 e avrà tra i suoi personaggi i sergenti Baker e Hartsock, reduci dai due episodi precedenti.

TEST DRIVE UNLIMITED
Per la serie, bentornati a casa, siamo lieti di annunciare che *Test Drive* e *Alone in the Dark* faranno capolino sui monitor dei PC rispettivamente tra la seconda metà dell'anno in corso e i primi mesi del prossimo. Entrambe le serie affondano le radici nel PC e con i nuovi episodi, fedelmente convertiti da Xbox 360, sapranno certamente rendere onore al proprio glorioso passato. Le informazioni relative ad *Alone in the Dark: Near Death Investigation* sono a dir poco frammentarie, mentre per quanto concerne *Test Drive Unlimited* si può già iniziare a sognare, cliccando sul sito ufficiale www.testdriveunlimited.com.

THE MOVIES SI DEDICA ALL'AZIONE
La prima espansione di *The Movies* è attualmente in fase di sviluppo. Con il titolo provvisorio di *Stunts & Effects Expansion Pack*, il pacchetto aggiuntivo dovrebbe fornire nuovi strumenti dedicati alla produzione di filmati d'azione, tra cui effetti speciali per le esplosioni e stuntmen.

Azione

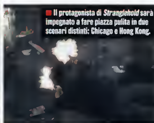
STRANGLEHOLD

Max Payne, sei stato un grande, ma è giunta l'ora della pensione!



Sparatorie bimani e tuffi da stuntman saranno gli ingredienti principali del gioco.





Il protagonista di *Stranglehold* sarà impegnato a fare piazza pulita in due scenari distinti: Chicago e Hong Kong.



Di per sé, basterebbe dire che nel nuovo progetto di Midway è coinvolto in termini fattivi il mitico regista John Woo, per chiudere il discorso *Stranglehold*, buttarsi sullo schienale della poltrona e aspettare che il gioco si materializzi sul monitor.

Non vorrete mica che con un nome così altisonante si possano correre dei rischi? Il fatto che il regista abbia curato di persona il posizionamento delle telecamere e si sia prodigato nella stesura della sceneggiatura del prodotto equivale, infatti, a una garanzia di giocabilità e spettacolo per un titolo a base di sparatorie e ammazzamenti vari. Tuttavia, le menti di GMC hanno un debole per la tecnologia, quindi sono andate a curiosare nel motore grafico del gioco. E guardate un po' cosa hanno scoperto!

In *Stranglehold* sarà presente il sistema Massive D, ovvero un engine fisico ad alto tasso di distruttibilità (ovviamente in tempo reale), e farà il suo esordio la meccanica Tequila Time, una versione evoluta del bullet time. Come se ciò non bastasse a farci dormire sonni agitati, Midway ha pensato bene di amalgamare il tutto nel motore Unreal 3.0 e di condirlo con delle cospicue iniezioni di Havok.

Data di uscita: Fine 2006
Internet: www.midway.com

IN RITARDO



Sparatutto tattico

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Casa: Ubisoft
Sviluppatore: Ubisoft

Ubisoft ha annunciato che l'edizione PC di *Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter* non vedrà la luce a marzo, bensì verso la fine di maggio. Il motivo prodotto dai portavoce dell'azienda parla di non meglio precisate "questioni tecniche", che evidentemente non riguardano le versioni per console, attese sugli scaffali tra il 9 e il 30 marzo.

~~Data di uscita: 31 Marzo~~
Data di uscita aggiornata: Maggio

Gestionale storico

STRONGHOLD LEGENDS

Bastano un vampiro e una tavola rotonda a fare Medioevo?

Per i cultori del genere gestionale storico, la serie *Stronghold* rappresenta un piacevole appuntamento con gli assedi e l'amministrazione di un feudo medievale.

Per il nuovo episodio *Legends*, gli sviluppatori Firefly Studios hanno deciso di far evolvere il concetto di conquista strategica e di dare maggiore importanza agli aspetti relativi alle partite multiplayer. Interessanti novità riguardano anche i protagonisti della vicenda, dalle cui file emergono elementi celebri quali Re Artù, i Cavalieri della Tavola Rotonda e l'inquietante Conte Dracula.

Cosa abbiano a che fare i primi con il secondo non ci appare chiaro, ma ci riserviamo di scoprirlo al più presto, dando un'occhiata di persona alle 24 missioni (suddivise in tre campagne principali), che compongono la modalità single player.

Data di uscita: Autunno 2006
Internet: www.fireflyworlds.com



Non potendo fare affidamento sui cacciabombardieri, i giocatori di *Stronghold* si adattano a sputare fuoco e fiamme con i draghi.

■ In *Mondiali FIFA 2006* saranno presenti tutte le 127 formazioni iscritte alla fase preliminare dei campionati.

■ Nell'inedita modalità Sfide Globale verranno ricreati momenti classici della storia dei Mondiali FIFA.

Gioco di calcio

MONDIALI FIFA 2006

Calcio d'inizio anticipato per i goleador virtuali.

Edizione straordinaria! La pubblicazione della nuova opera calcistica di casa EA Sports verrà festeggiata con un torneo di calcio reale, che si terrà in diversi stadi tedeschi nell'estate di quest'anno.

Siamo impazziti? Un po' sì, ma scusateci comunque se non trovavamo un altro modo per introdurre la puntualità più svizzera che statunitense di *FIFA*. Nell'edizione dedicata ai mondiali 2006, il gioco si presenta completo di tutti i diritti relativi agli atleti e agli impianti sportivi dell'evento oltre che arricchito dalla telecronaca brillante di Beppe Bergomi e Fabio Caressa. Rispetto a *FIFA 06*, l'edizione "mundial" presenta alcuni miglioramenti alle animazioni dei calciatori, con particolare riguardo per i campioni dai piedi d'oro, che sono stati digitalizzati in modo da conservare il loro specifico stile di gioco.

Data di uscita: Aprile
Internet: www.easports.it

Azione

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Meglio un poliziotto vivo oggi, che un bandito morto ieri.

■ Marcus Reed può requisire qualunque veicolo di New York, a prescindere dal numero di ruote.

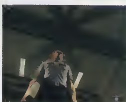
Marcus Reed era un criminale dal grilletto facile. Poi, un "brutto" giorno, è finito dietro le sbarre ed è stato colto da un'illuminazione: "Basta con la mala, ora voglio fare il poliziotto". E così sia...

Nel secondo episodio di *True Crime* ci si trova alle prese con le strade della Grande Mela e, a prescindere dal distintivo sulla camicia, si può optare per le buone maniere o per quelle pessime. Marcus è libero di interrogare gli indiziati e di ammanettarli secondo il codice ma non disdegna il pestaggio violento e dei corroboranti dosi di piombo. La versione da anteprima testata in redazione ha messo in evidenza un discreto motore grafico e una trama coinvolgente.

Data di uscita: Primavera
Internet: www.aspyr.com

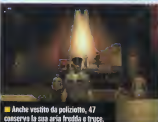


In alcuni momenti, un comodo split screen vi consentirà di tenere d'occhio i vostri obiettivi.



COME UCCIDO OGGI?

Esistono svariati modi per portare a termine le missioni in *Hitman: Blood Money*. C'è quello in stile *Doom*, fattibile, ma sconsigliato. Comportandosi da macellai, si lasceranno molte tracce, costringendo l'agenzia a fare piazza pulita delle prove (dunque sottraendo denaro ai vostro compenso), e facilitando alla polizia il compito di identificarvi mano a mano che proseguirete nel gioco. Decidendo di agire di fino, invece, ci si troverà davanti a innumerevoli possibilità. Si creeranno diversivi, si approfitterà del panico della gente, oppure, nel caso che il silenzio proprio non faccia per voi, si potranno persino usare degli esplosivi.



Anche vestito da poliziotto, 47 conserva la sua aria fredda e truce.



Una bella iniezione è il modo più rapido e silenzioso per impadronirsi degli abiti altrui.

ISTANTANEA SU: HITMAN: BLOOD MONEY

- **Casa:** Eldos
- **Sviluppatore:** IO Interactive
- **Genere:** Stealth/Azione
- **Requisiti di sistema:** P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 32 MB
- **Internet:** www.hitman.com
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Il sistema dei travestimenti riveduto, la possibilità di sfruttare il panico e la libertà di scegliere come affrontare una missione sono quello che si aspettavano gli appassionati della serie.

HITMAN: BLOOD MONEY

Per un pugno di rubli insanguinati, il killer prezzolato protagonista di *Hitman* è pronto a tornare sui nostri monitor.

Il ritorno dell'assassino calvo più amato dai videogiocatori si fa imminente e noi di GMC abbiamo avuto modo di provare in anteprima una missione tratta dalle sue nuove peripezie. Lo spirito di *Hitman: Blood Money* non è affatto cambiato: bisogna uccidere su commissione, avendo cura di non lasciare tracce delle proprie azioni.

L'ambientazione della missione è un teatro dell'opera e gli obiettivi sono due. Il primo è il tenore, vera star della serata, mentre il secondo, ugualmente importante, è un ambasciatore americano che si gode lo spettacolo dalla sua poltrona, sorvegliata e protetta alla perfezione. Eliminarli senza destare attenzione non sarà facile, ma con un po' di astuzia e con le abilità di 47 tutto è possibile. Innanzitutto, si impone di esplorare la zona senza dare nell'occhio. Prendendo parte a una visita guidata, si scopre che durante lo spettacolo una pistola finta sparerà al protagonista dell'opera, il nostro tenore, e osservando attentamente si nota anche un enorme lampadario di cristallo che sovrasta il palcoscenico. Ottenute queste preziose informazioni, il primo passo è trovare un travestimento adatto a infiltrarsi dietro le quinte, come per esempio quello di un ragazzo delle pulizie. Non è necessario ucciderlo, basta una rapida iniezione di sonnifero e il gioco è fatto. Dopo aver nascosto il dormiente, con i suoi vestiti ci si può aggirare indisturbati fino a giungere in prossimità dei camerini degli attori. In uno di questi, giace incustodita la pistola caricata a salve e noi la sostituiamo prontamente con un modello della Seconda Guerra Mondiale, perfettamente funzionante.

"I TRAVESTIMENTI SONO STATI RESI PIÙ EFFICACI E DURATURI"

A questo punto, non ci resta che aspettare fiduciosi e prenderci cura dell'ambasciatore. Al culmine dell'opera, uno degli attori esplode il proiettile letale, mentre noi, sfruttando il momento di sbigottimento, spariamo al lampadario per farlo cadere. Prevedibilmente, il panico scoppia nella sala, che inizia a essere evacuata. Anche l'ambasciatore fuggirà e noi, mischiandoci alla folla impaurita, potremo abbatterlo senza farci notare.

Dopo questa breve esperienza con *Hitman: Blood Money*, il primo dettaglio che salta all'occhio è il sistema dei travestimenti, resi più efficaci e duraturi. Finché non si uccide nessuno e si resta nelle zone in cui è appropriato indossarli non si corrono rischi, tanto che è persino possibile avvicinarsi alle guardie senza venire smascherati. Inoltre, grazie alla grande quantità di persone che popolano i livelli, i diversivi creati sono in grado di generare panico e confusione, ingredienti perfetti per non farsi notare.

A questo punto, non resta che "ammazzare il tempo" in attesa dell'incarnazione definitiva di *Blood Money* e prepararci a essere, ancora una volta, dei perfetti assassini silenziosi.



PRIMA PAGINA

Dopo ogni missione, vi verrà presentata una pagina di giornale che descriverà le vostre imprese. Se sarete stati bravi, nessuno avrà idea della vostra identità, ma se avrete combinato dei pasticci la polizia inizierà a pubblicare schizzi del vostro identikit.

ISTANTANEA SU: *DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY*

- **Casa:** Blue Label Entertainment
- **Sviluppetore:** Funcom
- **Genere:** Avventura
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.dreamfall.com
- **Nei Negozi:** Maggio
- **Perché aspettarlo:** È un gioco che promette di innovare il proprio genere, senza dimenticare l'emozione della narrazione più classica, quella che permea tutte le più memorabili avventure grafiche per PC.

Immaginate il gusto grafico di *The Longest Journey*, costruito però interamente con poligoni e texture.

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

E se il sogno di una nuova, grande avventura grafica diventasse presto realtà? Sarebbe il caso di rimettersi in viaggio?

PER INGANNARE L'ATTESA



THE LONGEST JOURNEY
Nat 00, 8

Allegato a GMC di marzo 2006, il primo *The Longest Journey* è perfetto per cominciare ad apprezzare lo stile peculiare del game designer Ragnar Tornquist – con tutta la tranquillità della familiare interfaccia punta e clicca.

"QUESTO non è un vero e proprio seguito di *The Longest Journey*", ripete più volte il game director Jørgen Tharaldsen nel corso della presentazione a GMC di *Dreamfall*.

Un mettere le mani avanti che stupisce, se è vero – ed è vero – che nel mondo dei videogame si cerca costantemente di "tenere incollati" i giocatori ai propri prodotti creando serie, saghe, concatenazioni di episodi, diramazioni e quant'altro. Soprattutto se il sottotitolo del *Dreamfall* in questione è proprio *The Longest Journey*, ovvero il titolo del suo predecessore... E qui, probabilmente, Tharaldsen interverrebbe nuovamente, puntualizzando che "predecessore" non è il termine corretto.

Eppure, a ben guardare, una spiegazione plausibile per questa curiosa gestione delle pubbliche relazioni da parte di Funcom c'è, eccome. Proponendosi da sempre come innovatore, dal celebre MMORPG *Anarchy Online* all'imminente *Age of Conan: Hyborian Adventures*, questo team di sviluppo è determinato in primo luogo a sottolineare la qualità dei propri giochi. Per questa ragione, ci hanno invitato a provare con mano la loro nuova creatura, come a dire: è l'esperienza di gioco in sé che conta. E la strategia funziona, perché dopo una giornata trascorsa nelle lande intradimensionali di *Dreamfall* ci si sente pervasi da un'emozione ben precisa: quella di trovarsi al cospetto di un nuovo, scintillante sole nel panorama un po' incupito delle avventure grafiche odierne.

Lungi da noi tirare le somme, cosa che faremo solo in sede di recensione; tuttavia è significativo che, abbandonando la postazione di prova, già ci mancavano quei personaggi conosciuti solo qualche ora prima. Merito, indubbiamente, della loro caratterizzazione molto curata sotto ogni punto di vista, traccia evidente della capacità dello sceneggiatore e designer Ragnar Tornquist. Nelle 8.500 linee di dialogo stilate, Tornquist ha saputo dare coerenza allo stile narrativo del gioco, delineando con attenzione la personalità di ciascuno dei protagonisti – e dei comprimari. Il parlato in inglese enfatizza ulteriormente il significato di questo sforzo di sceneggiatura, con quaranta doppiatori chiamati a recitare per altrettanti (e più) personaggi. Resta l'incognita del doppiaggio italiano, sulla cui bontà non abbiamo (ancora) avuto modo di investigare.

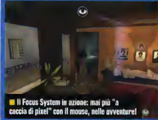
L'esempio più immediato di questa sana tendenza è dato proprio da Zoe Castillo, l'eroina che ci troveremo a impersonare per circa due terzi del gioco. Demotivata e incerta sulla direzione da imprimere alla propria giovane esistenza: vista superficialmente, Zoe potrebbe sembrare fin troppo simile alla protagonista del primo *The Longest Journey*, l'indimenticabile April Ryan. Ma lo spettro della ripetizione si dilegua battuta di dialogo dopo battuta, con Zoe che, pian piano, svela al giocatore il sapore unico delle proprie doti, dei propri tic, delle proprie paure.

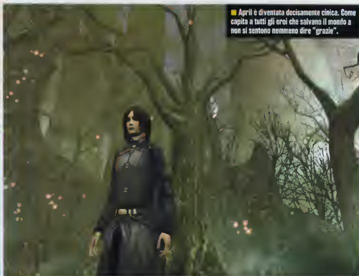
L'insondabile piacere di manipolare oggetti e risolvere enigmi è ben vivo in *Dreamfall*.

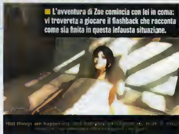
IPODISMO

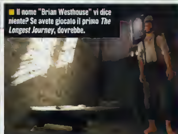
Sorprendentemente, gli sviluppatori ci hanno spiegato che l'approccio giusto per salvare le avventure grafiche è... iPod! Non nel senso che Apple dovrebbe creare una versione del suo lettore MP3 su cui far girare *Monkey Island*. Piuttosto, ribaltando la prospettiva, l'idea di Jørgen Tharaldsen e compagni è stata quella di ispirarsi alla semplicità dell'interfaccia utente di iPod per consentire al giocatore di accedere al maggior numero di opzioni possibile con il minor sforzo. "Le avventure non sono decadute come genere perché alla gente non interessavano più, ma perché gli sviluppatori hanno smesso di rinnovare l'interfaccia e il sistema di controllo, affidandosi a vecchi cliché". Come se stessimo giocando da dieci anni e passa allo stesso *FIFA*, insomma.


L'ispirazione a iPod si ritrova anche nell'essenzialità grafica dell'interfaccia.


Il Focus System in azione: mai più "a caccia di pixel" con il mouse, nelle avventure!


April è diventata decisamente cinica. Come capita a tutti gli eroi che salvano il mondo a non si sentono nemmeno dire "grazie".


L'avventura di Zoe comincia con lei in coma: vi troverete a giocare il flashback che racconta come sia finita in questa infausta situazione.


Il nome "Brian Westhouse" vi dice niente? Se avete giocato il primo *The Longest Journey*, dovrebbe.

RAGNAR ONLINE

Il game designer del gioco, Ragnar Tornquist, è un tipo veramente vulcanico. Per impegnatissimo nel dare gli ultimi tocchi a *Dreamfall*, il nostro non manca di aggiornare costantemente il suo blog www.ragnartornquist.com, seguitissimo dalle comunità degli estimatori di *The Longest Journey*. Oltre a contenere molte informazioni d'anteprima, è anche scritto (in inglese) con la tipica arguzia che si ritrova nei dialoghi dei giochi di quest'autore.

SEGNO DEI TEMPI

Dreamfall è stato pensato, come *Half-Life 2*, in una risoluzione nativa 16:9. Potrete così giocare sui monitor widescreen a 1920x1080, anche se dovrete abbassare un po' il livello di dettaglio delle texture. A dispetto del formato cinematografico, ci siamo forse deliziati di più a provare il gioco in formato 1024x768 con le texture spinte alla massima definizione – configurazione denominata "ultra".

"LE POSSIBILITÀ DI PERDERSI NEI MEANDRI DEL GIOCO SONO IMPONENTI"

Quando, infine, ci si trova a impersonare April (i fan sarebbero altrimenti insorti, sequel o non sequel!) le differenze caratteriali diventano addirittura lampanti.

"D'altro canto," specifica Jørgen "non era sufficiente ricalcare il buon lavoro di sceneggiatura svolto con *The Longest Journey*: per dotare *Dreamfall* di quella carica di innovazione che gli estimatori si aspettano da Funcom era necessario rivoluzionare l'interfaccia e il sistema di controllo, anche guardando alle tendenze stabilite nel genere avventuroso da titoli come *Fahrenheit*". Da qui la necessità di dotare *Dreamfall* di un motore grafico interamente poligonale, forte della possibilità di ruotare l'inquadratura alla ricerca di nuovi spunti, oggetti e anfratti su cui indagare. Il giocatore è libero di avvalersi di mouse, tastiera, mouse/tastiera o di un gamepad, anche perché alla struttura "punta e clicca" è stato preferito il Focus System, che consiste nella possibilità di analizzare a trecentosessanta gradi l'ambientazione ed evidenziare gli elementi del paesaggio degni di interesse. All'attenzione del giocatore giungeranno, così, tanti dettagli, spesso secondari nell'economia della trama, ma cruciali per accrescere la credibilità del mondo di gioco e dei suoi abitanti. Se la trama è sostanzialmente lineare, e uno solo è il finale di *Dreamfall*, imponenti sono le possibilità di perdersi nei meandri descrittivi e psicologici tracciati da Tornquist e soci. Proprio per questo, Jørgen si tiene abbastanza sul vago in merito alla longevità del gioco: "Secondo quanto si desidera approfondire l'esperienza esplorativa, si potrebbe arrivare alla fine del tredicesimo e ultimo capitolo in quindici, venti, venticinque ore... La scelta è lasciata al giocatore e alla sua curiosità".

Non si potrà, invece, contare puramente sulle proprie capacità intellettive, poiché in *Dreamfall* ci sarà anche da menar le mani. Pur senza rappresentare un tratto predominante nel gioco, la scelta di implementare un sistema di combattimento si rivela importante nell'affinare la drammaticità della narrazione, in particolare quando ci si troverà nei panni del terzo personaggio interpretabile, Kian, un assassino confinato in una dimensione parallela, The Winter (l'Inverno), dominata dalle brutali leggi della sopravvivenza.

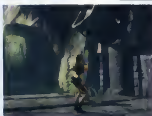
Combattere è semplice. È consentito prodursi in qualche combo e poco più, ma le sequenze di lotta sembrano fornire un corroborante diversivo tra un fiume di parole e l'altro. Vedremo se, nella versione definitiva di *Dreamfall*, il rapporto tra dialoghi e combattimenti sarà effettivamente armonizzato e bilanciato come auspichiamo.

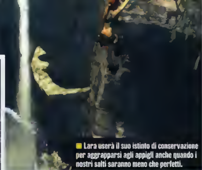
In definitiva, ci troviamo innanzi a un gioco in grado di reggersi sulle proprie gambe, forte di una volontà innovativa che non lascia indifferenti e che lo toglie dall'impaccio di doversi rapportare a ogni costo con *The Longest Journey*. La sfida è ardua – mettere d'accordo pubblico e critica, fan della serie e nuovi avventori, ma *Dreamfall* sembra avere le carte in regola per riuscirci. Solo, non chiamatelo "sequel" – agli sviluppatori quella parola proprio non va giù, perché le emozioni uniche non hanno né seguiti, né predecessori.



ISTANTANEA SU: TOMB RAIDER: LEGEND

- **Casa:** Eidos
- **Sviluppatore:** Crystal Dynamics
- **Genere:** Azione/ Avventura
- **Requisiti di sistema:** P4 1,5 GHz, 512 MB di RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.tombraider.com
- **Nei Negozi:** Fine aprile
- **Perché aspettarlo:** il recupero degli elementi avventurosi, con rompicapi e trabocchetti, insieme a una trama intrigante promettono molto bene e fanno sperare in un ritorno in grande stile dell'archeologa più bella e famosa dei videogiochi.



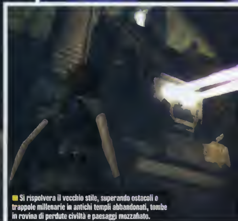


Lara userà il suo istinto di conservazione per aggrapparsi agli appigli anche quando i nostri salti saranno meno che perfetti.





Lara Croft tornerà sui monitor del PC in un'avventura su cui incombono, minacciose, le ombre provenienti dal suo passato.



Si rispolvera il vecchio stile, superando ostacoli e trappole millenarie in antichi templi abbandonati, tombe in rovina di perdute civiltà e paesaggi mozzafiato.

TOMB RAIDER: LEGEND

Nuovi effetti luminosi e un dettaglio grafico mai visto prima sono i punti di forza di un titolo atteso con trepidazione e scetticismo.

CON l'avvicinarsi del debutto sugli scaffali, possiamo entrare nel dettaglio rivelando altri particolari che caratterizzeranno l'atteso *Tomb Raider: Legend*.

Gli sviluppatori si sono concentrati nel riscoprire gli elementi originali che hanno fatto di questa serie un fenomeno conosciuto in tutto il mondo. Tale procedimento non ha riguardato solo le ambientazioni e gli aspetti tecnici, ma anche il recupero delle linee narrative vissute finora dall'archeologa più famosa dei videogiochi.

Lara comincerà le sue avventure in Bolivia, nei pressi delle rovine del tempio di Tiwanaku, alla ricerca di risposte riguardanti il suo passato che proietteranno nuove e minacciose ombre sul suo futuro. Una volta arrivata al tempio, infatti, incontrerà un gruppo di brutti ceffi decisi a batterla sul tempo. I mercenari di Rutland costituiranno i principali nemici da cui guardarsi in *Tomb Raider: Legend* e miss Croft dovrà anticiparli mossa per mossa, nel corso di peripezie da autentica "globetrotter" che comprenderanno una decina di diverse ambientazioni ai quattro angoli del Pianeta.

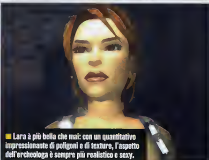
Legend verrà sviluppato per molte piattaforme di gioco diverse, ma su PC si baserà su standard di elevata qualità per la bellezza degli scenari e per la ricchezza dei particolari. Naturalmente, il livello di definizione dipenderà dal nostro sistema e dalla scheda video utilizzata: secondo la RAM, la velocità del processore e la scheda 3D potremo accedere a più opzioni da attivare e a risoluzioni grafiche sempre maggiori. Il solo personaggio di Lara è stato realizzato con ben ventiquattro Megabyte di "texture" (per avere un'idea, è una mole di dati circa dodici volte superiore alla capacità dedicata a questa particolare caratteristica grafica su PlayStation 2) e da più di 20.000 poligoni. Inoltre, gli sviluppatori hanno concentrato i propri sforzi nella creazione di fonti di illuminazione estremamente spettacolari e realistiche: luce in tempo reale su ogni singolo oggetto presente sullo schermo,



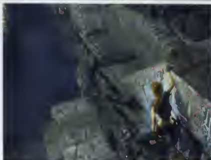




Il sistema di illuminazione in tempo reale è particolarmente realistico e complesso, anche se per sfruttare tutti i dettagli avremo bisogno di una scheda video dell'ultima generazione.



Lara è più bella che mai: con un quantitativo impressionante di poligoni e di texture, l'aspetto dell'archeologa è sempre più realistico e sexy.



CRONOLOGIA DI UN MITO

Al primo *Tomb Raider* (1996) hanno fatto seguito *Tomb Raider II* (1997) e *III* (1998). Nella genealogia di Croft e company, seguono *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999), nonché *Tomb Raider Chronicles* (2000) e, ultimo arrivato nella famiglia, *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness* (2003). *Tomb Raider: Unfinished Business* (1998), *Tomb Raider II: The Golden Mask* (1999) e *Tomb Raider III: The Lost Artifact* (2000), inoltre, hanno "rimpolpato" la saga con dei nuovi livelli per i rispettivi titoli originari. *Tomb Raider: Legend* è quindi il settimo gioco della serie e l'unico, dopo il primo titolo, cui abbia lavorato il creatore di Lara Croft e uno degli sviluppatori originali: Toby Gard.

"IL NUOVO MODELLO GRAFICO DI LARA PUÒ PROIETTARE OMBRE SU SE STESSO"

riflessi in tempo reale di intensità diversa secondo le caratteristiche della superficie, rifrazione e riflessione della luce negli specchi d'acqua (simulando anche l'effetto Fresnel) e, ancora, mappature di tipo Normal, Specular e Diffuse. Come se ciò non fosse



Il corpo di Lara, illuminato da numerose fonti di luce, proietta ombre su se stesso e sull'ambiente circostante. Il senso di "profondità" è notevole.

sufficiente, il modello di Lara ha la possibilità di proiettare ombre su se stesso (se una luce colpirà un braccio alzato della protagonista, l'ombra dell'arto si vedrà in tempo reale sul suo corpo e sugli oggetti che indosserà).

Verrà applicata, inoltre, una tecnica di rendering denominata "ambient occlusion", che rende più realistica la diffusione della luce su personaggi e oggetti; per esempio, se miss Croft si nasconderà nell'ombra o dietro un angolo, la sua silhouette sarà più marcata rispetto al resto del corpo.

Anche il sistema di combattimento (che pure non è il fulcro del gioco, maggiormente centrato sulla risoluzione degli enigmi e sui colpi di scena della trama) è stato finalmente reso più vario e preciso: oltre a diversi tipi di armi, a mosse speciali e a un mirino che consentirà a Lara di colpire gli obiettivi più lontani, saremo in grado di usare granate a distanza per abbattere i nemici rimanendo perfettamente al sicuro, di strisciare alle loro spalle e coglierli di sorpresa, oppure di saltare verso di loro facendo scattare una sequenza in bullet time in cui lady Croft si lancerà in una serie di acrobazie degne della sua fama.

La dotazione di doppie pistole, le fidate Desert Eagle, è ormai una caratteristica distintiva di questo personaggio e non poteva certo venire a mancare, ma riusciremo a variare il nostro arsenale recuperando nuove armi, oggetti e ricariche di munizioni dagli avversari abbattuti.

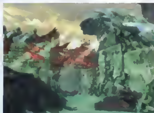
Il sistema di controllo e di combattimento decisamente migliorato, le innovazioni tecnologiche e una trama che promette di essere ricca di colpi di scena fanno di *Tomb Raider: Legend* un titolo che potrebbe riscattare questa serie, risollevandone le sorti nel cuore degli appassionati dei giochi d'azione e avventura. GIOCHI COMPUTER

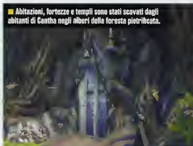
IL VIAGGIO CONTINUA

Spostandosi a Paraiso, in Perù, Lara incontrerà la sua vecchia amica Anaya sul luogo di una tragedia avvenuta anni prima. Esplorando un'antica tomba (che era già stata visitata da lady Croft nelle sue precedenti avventure) scoprirà nuove stanze e le risposte ad alcuni antichi misteri...

ISTANTANEA SU: GUILD WARS FACTIONS

- **Casa:** NCsoft
- **Sviluppatore:** ArenaNet
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** P4 1,5 GHz, 256MB RAM, scheda 3D 64 MB RAM
- **Internet:** www.guildwars.com
- **Nei Negozi:** Primavera 2006
- **Perché aspettarlo:** Formata da parte degli autori di *Warcraft*, *Starcraft* e *Diablo*, ArenaNet ha realizzato con *Guild Wars* uno dei MMORPG stilisticamente più belli e innovativi degli ultimi anni. L'idea di gustare questo nuovo titolo indipendentemente dalla prima puntata o di poter installare i due giochi insieme soddisferà tutti i gusti.





Abitazioni, fortezze e templi sono stati scavati dagli abitanti di Cantha negli alberi della foresta pietrificata.

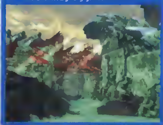


Alcune nuove creature sono veramente gigantesche, al punto da avere piccoli ecosistemi sul proprio dorso.



A SPASSO PER CANTHA

La storia del nuovo continente introdotto da *Factions* è lunga e complessa, ma, per quanto riguarda la trama principale che interessa i giocatori, l'evento più importante è stato l'assassinio dell'Imperatore avvenuto due secoli prima per mano della sua guardia del corpo più fidata. Il grido di morte del sovrano trasformò il mare in giada e gli alberi in pietra, costringendo gli abitanti del continente a trovare nuovi modi per sopravvivere. Viaggiando per Cantha, ci imbatteremo in città costruite intorno e dentro i tronchi pietrificati, e in popoli che attraversano il mare di Giada abitando in villaggi costruiti sul dorso di lumache e tartarughe giganti.



GUILD WARS FACTIONS

Dopo il successo di *Guild Wars*, NCsoft prosegue la saga non con un'espansione, ma con un nuovo gioco a sé stante.

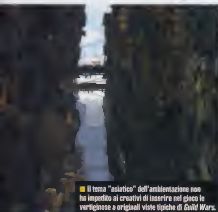
ENTRATO a far parte del mondo videoludico all'inizio del 2005, *Guild Wars* (ora ufficialmente rinominato *GW: Prophecies*) ha saputo scavarsi una nicchia ampia e ben fortificata nell'universo dei GdR Online.

Un MMORPG davvero poco convenzionale fin dal sistema di pagamento (gli utenti acquistano solo il pacchetto base, e possono quindi giocare a volontà senza versare alcun canone), *GW* ha conquistato i cuori di moltissimi grazie alla sua struttura a "quest veloci", che consente a chiunque di formare un gruppo e partecipare a un'avventura in pochi minuti, e a un sistema di combattimento basato sulla capacità dei giocatori di combinare nel modo migliore le "abilità" (magie, talenti, poteri innati...) dei loro personaggi. Quest'ultima opportunità ha permesso di creare eroi temibili anche a chi non ha modo di investire centinaia di ore nella crescita del proprio alter ego, e ha premiato in modo particolare i gruppi capaci di coordinare con intelligenza le abilità dei loro personaggi in un'efficace "gioco di squadra".

L'idea di *Factions* e dei capitoli che seguiranno non è dissimile da quella del gioco di carte collezionabili "Magic: the Gathering". Il nuovo titolo (NCsoft rifiuta l'appellativo di "espansione") può essere installato e gustato anche da chi non possiede il primo *Guild Wars*, e presenta un nuovo continente, avventure inedite e molte nuove opzioni di gioco. L'ambientazione ci vedrà viaggiare nelle terre di Cantha, una versione fantasy-mitologica dell'Estremo Oriente situata a sud dell'originale Tyria, con ispirazioni provenienti in egual modo dalla cultura popolare cinese, giapponese e coreana. I giocatori avranno a disposizione due classi inedite per i loro personaggi, l'Assassino e il Ritualista (che si aggiungono alle sei di *Prophecies*: Guerriero, Ranger, Negromante, Ipnotizzatore, Elementalista e Monaco) e accederanno a 300 nuove abilità: 75 per ognuna delle due nuove professioni e 25 addizionali per le sei originali.

L'idea interessante è che chi installerà i due giochi insieme sarà in grado non solo di viaggiare tra i due continenti (che diverranno così le tessere di un unico mondo più vasto), ma di portare dall'uno all'altro le abilità tipiche di ognuno. Un Ritualista che decida di visitare Ascalon, dunque, potrà avvalersi delle magie e dei talenti provenienti "dall'oriente misterioso", stupendo così i nativi del luogo.

Factions introdurrà una nuova forma di patto tra i giocatori, l'Alleanza. Come una Gilda in *Prophecies* era formata dall'unione di più giocatori, così un'Alleanza sarà ora composta da più Gilde. I componenti si terranno in contatto con una chat a loro dedicata e visiteranno liberamente i quartier generali



Il tema "asiatico" dell'ambientazione non ha impedito ai creativi di inserire nel gioco le vertiginose e originali viste tipiche di *Guild Wars*.



"Dov'è il drago?" è una delle domande più comuni per i giocatori di GdR; in *Factions* non mancheremo di incontrarne parecchi.

FACTIONS DA' I NUMERI

Per gli amanti del "fatto solido e concreto" ecco qualche dato sul nuovo capitolo di *Guild Wars*:

- 300 nuove abilità, incluse 90 di livello Élite
- 50 nuove ambientazioni
- 100 creature addizionali
- Centinaia di armi, oggetti magici ed equipaggiamenti
- Dozzine di nuovi volti, vestiti e acconciature per personalizzare i personaggi
- Nuove creature evocabili come famigli
- 4 slot per i personaggi (se installato da solo) o 2 slot addizionali (se installato con *Prophecies*, per un totale di 6)

Factions sarà distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano.

DALL'ORIENTE MISTERIOSO

Factions introdurrà due nuove professioni: l'Assassino e il Ritualista. La prima, ispirata a figure classiche dell'immaginario popolare come i Ninja, avrà modo di muoversi per brevi tratti a velocità fulminea, di impugnare due armi contemporaneamente e di manipolare a proprio vantaggio l'ambiente intorno a sé. Il Ritualista (curiosamente abbigliato come un nativo americano) è un personaggio che gode di un canale di comunicazione privilegiato con il mondo degli spiriti, riuscendo a evocarli affinché lo aiutino durante le missioni; è capace, inoltre, di resuscitare un alleato caduto in battaglia, pagando l'impresa con metà dei propri punti ferita.





La spettacolarità dei combattimenti di *Factions* sarà aumentata da centinaia di nuove animazioni.

UN NUOVO MONDO O UN MONDO NUOVO?

La notizia più grossa dataci da NCsoft è stata l'intenzione di pubblicare una nuova puntata di *Guild Wars* ogni sei mesi. Tutte seguiranno la filosofia di *Factions*, ovvero la possibilità di essere giocate indipendentemente o di comporre un mondo più vasto sui dischi fissi dei giocatori. Ogni capitolo sarà ispirato a una ben precisa ambientazione fantasy e, anche se gli sviluppatori non si sono sbottonati molto, quando abbiamo avanzato ipotesi come le "Mille e una Notte", le leggende dell'America Centrale e la mitologia indiana classica, in risposta abbiamo ricevuto una strizzata d'occhio.

"POTREMO CONQUISTARE INTERE CITTÀ"

delle altre Gilde che parteciperanno all'accordo. Un nuovo tipo di quest, chiamata Alliance Mission consentirà di ottenere risultati epocali, come la conquista e il controllo di intere città - che saranno quindi "abitabili" dai membri dell'Alleanza.

Questa innovazione diventa ancora più interessante grazie a un secondo elemento introdotto da *Factions*: le "Fazioni" del titolo. Il continente di Cantha è, all'inizio del gioco, dilaniato da una guerra sanguinosa, con le linee del fronte che si spostano in continuazione. Le Alleanze potranno decidere di unirsi a una delle due Fazioni che si disputano queste terre e partecipare per loro alle "Faction Battles": scontri campali per la conquista di territori e città-chiave.

Si tratta di immense battaglie che vedranno impegnati, per il momento, fino a 12 giocatori per parte. Vi sarà addirittura un elemento di "strategia in tempo reale", con linee di rifornimento, carriaggi con i viveri, punti strategici della mappa che, se occupati, daranno vantaggi particolari, e così via. Proprio come nel combattimento corpo a corpo, gli sviluppatori paiono dunque intenzionati a continuare nella loro politica del "piattonarsi con armi superponenti non basterà" - una filosofia che, non lo nascondiamo, ci riempie di gioia.

Alla fine di ogni giornata di gioco (reale) i server valuteranno l'operato globale di tutte le Alleanze che avranno partecipato alle Faction Battles e modificheranno di conseguenza le linee del fronte. Si tratta di un concetto non dissimile da quello incontrato in *World War II Online* e che darà ai giocatori la sensazione di intervenire in modo concreto negli eventi del mondo. *Factions* non si dimentica di coloro che preferiscono giocare da soli o con piccoli gruppi di amici, introducendo altri due tipi di quest oltre a quelle già incontrate in *Prophecies*.

Le Challenges (Sfide) vedranno i personaggi impegnati in imprese che diventeranno progressivamente e inesorabilmente più difficili (per esempio, difendere un villaggio da orde di attaccanti di potenza crescente), con l'obiettivo di andare avanti (o resistere) il più possibile. Un punteggio finale valuterà l'operato del gruppo e, nel gioco, verranno quotidianamente esposte le classifiche dei migliori. Le imprese d'Élite, invece, saranno sbloccabili solo dopo aver compiuto gesta particolarmente elevate e saranno missioni eccezionalmente difficili che, nelle intenzioni degli sviluppatori, potranno essere completate solo da "i migliori tra i migliori". Ovviamente, chi ci riuscirà verrà pubblicamente riconosciuto e sarà libero di menarne gran vanto con tutti i malcapitati che incontrerà.

Guild Wars Factions è atteso per la primavera in corso. Qui a GMC non vediamo l'ora di installarlo: se non vedrete un Ninja aggirarsi con le nostre insegne, non mancate dunque di dargli un saluto!





RAINBOW S

Siamo riusciti a scambiare quattro chiacchiere "confidenziali" con gli sviluppatori di Red Storm, al lavoro sul nuovo episodio di *Rainbow Six*. Riusciranno a riportare la serie ai fasti di un tempo?

IL primo, rivoluzionario *Rainbow Six* aveva lasciato a bocca aperta i possessori di PC. Mentre la premiata ditta "*Doom* e figli" continuava a sfornare sparatutto in soggettiva sanguinolenti e frenetici, il realismo, la profondità tattica e la trama coinvolgente del titolo di Red Storm gettavano le basi di un nuovo genere.

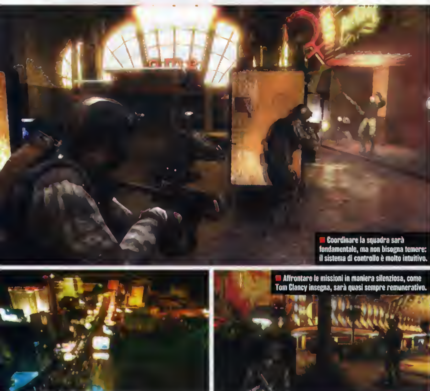
Non a caso, il progetto era stato voluto dallo scrittore Tom Clancy. La sua esperienza nel creare intrecci complessi ma verosimili, la sua abilità nell'ipotizzare catastrofici scenari fantapolitici e la sua ottima conoscenza delle tecniche militari lo avevano spinto a un approccio totalmente diverso ai videogiochi, destinato a riscuotere un successo duraturo negli anni. Purtroppo, l'ultimo episodio uscito (*Lockdown*, il quarto della serie, escludendo le innumerevoli espansioni) ha riservato uan sonora delusione ai fan di vecchia data. L'approccio tattico che aveva contraddistinto i primi capitoli è stato annacquato, depauperato in favore di un ritmo di gioco più arcade, e l'Intelligenza Artificiale si è dimostrata deludente, specie se paragonata all'agguerrita concorrenza. In ogni caso, gli sviluppatori di Red Storm conoscono bene il proprio mestiere e il nuovo capitolo, *Rainbow Six Vegas*, potrebbe avere le carte in regola per far perdonare il loro passo falso. Il suo arrivo è ancora un po' lontano (si parla della fine del 2006), ma ci sono molti ottimi motivi per attenderlo fiduciosamente.

I tratti fondamentali tipici della serie sono rimasti invariati. Nei panni di un agente appartenente alla squadra Rainbow, un organismo internazionale che raccoglie i migliori soldati del mondo, bisognerà affrontare un pericoloso gruppo di terroristi, guidato da una donna misteriosa. A livello di gioco, però, i cambiamenti sono molti. Per essere più precisi, pare che l'intento degli sviluppatori sia quello di recuperare la tattica dei primi episodi, coniugandola con un sistema di gioco accessibile alla più ampia fascia di utenti possibile. La prima differenza è, come qualcuno avrà già intuito dal titolo, l'ambientazione. Mentre nei precedenti capitoli ci si trovava ad affrontare campagne dislocate in svariati luoghi del mondo, in questo caso le vicende si svolgeranno interamente a Las Vegas, la terra del vizio e del gioco d'azzardo. Si tratta notoriamente di una città stracolma di civili, tutti potenziali ostaggi: non bisogna dimenticare che lo scopo di *Rainbow Six* non è uccidere, ma salvare vite, e con i 37 milioni di visitatori che ogni anno calcano le strade della metropoli del Nevada ci sarà molto da fare.

È stata posta molta cura nel riprodurre fedelmente la città, per coinvolgere sia chi ha avuto la fortuna di vederla di persona, sia chi la conosce solo attraverso i film e i telefilm. I nemici, in controtendenza rispetto a *Lockdown*, saranno in numero ridotto. Il motto degli sviluppatori è stato "meno sono, meglio è". I terroristi saranno dunque numericamente scarsi, ma perfettamente organizzati e dotati di una sofisticata Intelligenza Artificiale. Per renderli meno efficaci, sarà possibile eliminare prima il loro leader, lasciandoli disorientati e senza direttive. Oltre a questo, proseguendo nel gioco, i terroristi diventeranno sempre più letali: sulle prime battute si avrà a che fare con dei "semplici" guerriglieri, ma verso la fine bisognerà fare i conti con dei veri e propri professionisti, perfettamente addestrati e attrezzati con armi ed equipaggiamento all'avanguardia.

Nella nostra chiacchierata con gli sviluppatori siamo riusciti a farci raccontare come potrebbe essere la missione tipo di *Rainbow Six Vegas*. Si parte a bordo dell'elicottero e, durante il breve tragitto, Joanna, un'esponente dei servizi segreti, fornisce agli uomini tutte le informazioni disponibili per la sortita, mostrando sul piccolo schermo presente nell'HUD i punti critici intorno a cui si snoderanno le operazioni. Giunti a destinazione,

SIX VEGAS



Coordinare la squadra sarà fondamentale, ma non bisogna temere: il sistema di controllo è molto intuitivo.

Affrontare le missioni in maniera silenziosa, come Tom Clancy insegna, sarà quasi sempre remunerativo.

"Il team è composto da tre agenti mai apparsi in *Rainbow Six*"

i tre Rainbow scendono rapidi e silenziosi sul tetto dell'edificio interessato. A questo punto, il giocatore utilizza il rampino per calarsi lungo le pareti del palazzo e, arrivato all'altezza della stanza all'interno della quale sono tenuti gli ostaggi, si mette a testa in giù per sbirciare dalla finestra senza essere visto. Ha inizio la fase di osservazione, fondamentale per capire come muoversi così da non mettere a repentaglio la vita dei civili. In questo momento, è consentito vedere la posizione dei terroristi, farsi un'idea della struttura della stanza e pensare a come eliminare la minaccia senza subire perdite. All'occorrenza, c'è modo di avvalersi anche di alcuni gingilli ad alta tecnologia, come le snake cam (tanto care al buon Sam Fisher, anch'egli un parto della fantasia di Tom Clancy) da infilare sotto le porte.

Osservando con attenzione, si individua un ostaggio legato in un angolo, un'entrata secondaria e la posizione dei terroristi. Grazie a questi dati, è possibile passare alla fase di pianificazione. Questo aspetto, trascurato in *Lockdown*, è uno dei tratti distintivi tipici della serie. Nei primi episodi avveniva ancor prima dell'inizio della missione e obbligava a un ragionamento tattico capace di scoraggiare i più pigri, ma anche di regalare grandi soddisfazioni agli aspiranti strateghi. In *Rainbow Six Vegas* si cerca di sfruttarne appieno le finezze tattiche, rendendo però il tutto più semplice da metabolizzare facendolo avvenire in tempo reale, durante la missione. Dopo un'attenta riflessione si opta per un assalto da due lati, preparandosi a irrompere dalla finestra e ordinando ai compagni di squadra di sfruttare l'ingresso secondario.

È possibile anche specificare quali terroristi i propri commilitoni dovranno attaccare, ottimizzando così la potenza di fuoco disponibile. Inizia quindi la fase d'azione, in cui si scopre se la strategia adottata si rivelerà efficace o meno. Sfruttando l'effetto sorpresa, il giocatore spara al primo terrorista, mentre gli altri due soldati entrano fulminei nella stanza. È importante notare che ogni situazione è affrontabile con profitto in vari modi: in questo caso, per esempio, sarebbe stato furbo anche ordinare di lanciare una granata accecante e sfruttare il momentaneo disorientamento degli avversari. Persino il più piccolo errore può tradursi nella perdita di una vita umana, sia essa di un ostaggio o di uno dei Rainbow.

Nonostante il giocatore impersoni solo il caposquadra, il controllo che avrà sugli altri due membri sarà pressoché totale. Il vero asso nella manica di *Vegas* pare essere proprio il

I PERSONAGGI

Logan Keller – Caposquadra



Logan sarà il vostro alter ego in *Rainbow Six Vegas*. Una lunga e onorata carriera e la sua abilità nel recuperare informazioni lo hanno portato a comandare la squadra Rainbow.

Curriculum
- 1991-1993: Quarta divisione dei Marine
- 1993-1997: Compagnia Recon C
- 1997-2005: Membro della Delta Force
- 2005-Oggi: Rainbow

Specialità
- Ricognizione

Informazioni personali
- Nato il: 19 luglio 1974
- Città: New Orleans, Louisiana
- Altezza: 1,85 m
- Peso: 92 Kg

Michael Walter



Michael è il membro addetto alle armi pesanti e agli esplosivi. Le sue capacità si riveleranno una fondamentale risorsa tattica.

Curriculum
- 1998-2001: 40esimo comando della Marina Reale Britannica
- 2001-2005: 22esimo reggimento dello SAS (Special Air Service)
- 2005-2008: 14esimo INT.
- 2008-Oggi: Rainbow

Specialità
- Armi pesanti
- Demolizioni

Informazioni personali
- Nato il: 12 settembre 1981
- Città: Londra, Inghilterra
- Altezza: 1,90 m
- Peso: 104 Kg

Jung Park

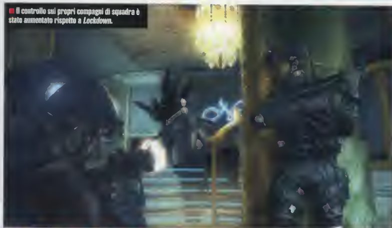


Il coreano Jung è uno abituato a lavorare di fino. La sua estrema precisione lo rende un perfetto tiratore, nonché un conoscitore dell'elettronica.

Curriculum
- 2002-2004: Esercito Coreano, primo gruppo anti-guerriglia
- 2004-2007: Forze speciali dell'Esercito Coreano
- 2007-2009: 707esima unità anti-terrorismo
- 2010-Oggi: Rainbow

Specialità
- Armi a lungo raggio
- Esperto di elettronica

Informazioni personali
- Nato il: 4 ottobre 1982
- Città: Ulsan, Corea del Sud
- Altezza: 1,80 m
- Peso: 90 Kg


Il controllo sui propri compagni di squadra è stato aumentato rispetto a *Lockdown*.


Per uccidere un nemico (o per essere uccisi) non servono intere raffiche di colpi. Basta un solo proiettile ben piazzato.

sistema degli ordini, potente e flessibile, ma anche, a detta degli sviluppatori, relativamente semplice da padroneggiare. Si assegnano bersagli, si architettano manovre complesse e si impostano anche delle regole di comportamento, permettendo di scegliere tra un approccio quasi totalmente stealth e uno più aggressivo, basato su spettacolari scontri a fuoco.

Naturalmente, qualunque mossa in stile "Rambo" verrà punita severamente, mantenendo il livello dell'azione sempre alto, ma mai insensato. Capiteranno anche dei momenti in cui non ci sarà il tempo materiale per stabilire una strategia, rendendo la velocità dei riflessi e l'istinto fondamentali. In questi casi, l'Intelligenza Artificiale degli alleati sarà particolarmente efficace; si tratta pur sempre di soldati d'élite, in grado di svolgere il proprio mestiere anche quando il loro capo non li guida passo per passo.

L'altra novità del gioco è rappresentata dal team, composto da tre soldati mai apparsi nella serie. Il caposquadra è Logan Keller, americano d'origine avvezzo a ogni genere di missione ad alto rischio. I suoi compagni saranno l'inglese Michael Walter, addetto alle armi pesanti e agli esplosivi, e il coreano Jung Park, eccellente cecchino nonché esperto di elettronica. In molti momenti sarà necessario sfruttare le loro peculiarità, facendo tesoro delle implicazioni tattiche che potranno avere. Anche la trama è una novità, visto che, pur rispettando i canoni della narrativa di Tom Clancy, non è basata su nessuno dei suoi libri. Ovviamente, il progetto è strettamente supervisionato dallo scrittore, dunque possiamo aspettarci la classica miscela di politica, intrighi internazionali e tecnologia. Inoltre, le tre cosiddette unità aristoteliche (luogo, tempo e azione) sono state rispettate alla perfezione, in modo da regalare al giocatore un'esperienza totalmente verosimile: si vivrà l'avventura attraverso gli occhi del protagonista, prendendo parte a ogni singolo momento, da quelli di azione a quelli di spostamento. Un solo aspetto rimane ancora avvolto nel mistero: il multiplayer. Non si sa nulla di ufficiale ma, conoscendo Red Storm, è improbabile che sia stato trascurato.

Grafica, trama e giocabilità profonda e accessibile: *Vegas* pare puntare tutto su questi tre pilastri. Resta da vedere se le ottime premesse si concretizzeranno, restituendo a *Rainbow Six* lo scettro degli sparatutto tattici. Red Storm e Tom Clancy sono intenzionati a conquistare la pentola d'oro in fondo all'arcobaleno con una manovra di accerchiamento ben congegnata! GIOCHI COMPUTER

C'È QUALCUNO CHE BUSSA...

Entrare alla leggera in una stanza non è consentito in *Rainbow Six Vegas*. Potrebbero esserci dei terroristi appostati e, ancora peggio, il rischio di ferire un ostaggio è elevato. Bisogna agire con metodo, dunque, e procedere con ordine.


IL POSIZIONAMENTO
Un membro del team si prepara ad aprire la porta, senza esporsi, mentre gli altri due si apprestano a fare fuoco, pronti a ispezionare diverse zone della stanza.


L'OSSERVAZIONE
La porta viene spalancata e, in pochi secondi, bisogna individuare gli eventuali pericoli presenti oltre la soglia.


L'AZIONE
Non c'è tempo per l'indecisione. Chi ha individuato bersagli spara, sia per eliminarli, sia per coprire l'ingresso nella stanza ai propri compagni.


L'INGRESSO
Una volta eliminate tutte le minacce senza aver provocato danni ai civili, è tempo di entrare, ma con la massima cautela. I nemici potrebbero annidarsi ovunque!

DARK AGE OF WARHAMM



I creatori di *Dark Age of Camelot* si preparano a condurre il più celebre wargame da tavolo nella guerra online in *Warhammer Online: Age of Reckoning*. Mythic svela tutto all'inviato di GMC!

LA guerra è ovunque. Potete vederla negli occhi dei soldati prima della battaglia o nell'onorevole distesa di morti che copre il campo dopo lo scontro. E anche nella mattanza dei MMORPG, che oggi come oggi si massacrano senza quartiere per conquistare una manciata di utenti.

Al contrario di quanto accade con i titoli single player, quando un giocatore si innamora di un MMORPG normalmente non lo "molla" se non quando ne è realmente stufo o il gioco viene abbandonato dagli sviluppatori. Scendere nell'arena dei MMORPG significa sfidare il titano *World of Warcraft*, che vanta oltre cinque milioni di iscritti e paganti. Di questi tempi, ci vuole molto più che qualche migliaio di ettari di terreno di gioco e qualche effetto speciale per vincere la battaglia.

Ecco, allora, che dei maestri del genere, gli sviluppatori di Mythic, si sono alleati con chi di giochi se ne intende... e da oltre 25 anni. Games Workshop produce, da oltre un quarto di secolo, wargame e giochi di miniature il cui successo è indiscutibile. L'accoppiata sembra capace di miracoli.


ER



■ Gli Orchi e i Goblin cominceranno le proprie avventure difendendo un villaggio simile a questo.

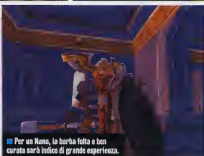


■ Poteri sciamanici contro moschetti: sembrerebbe una lotta impari, ma in *Warhammer Online* nulla sarà scontato.

GIOCO DA TAVOLO

Se vi piacciono i wargame tattici fantasy, non potete non conoscere "Warhammer", che da oltre dieci anni fa impazzire migliaia di giocatori in tutto il mondo! In questo wargame, due eserciti si fronteggiano sul tavolo da gioco (quello della vostra sala o della cucina va benissimo). Oltre a essere un passatempo molto divertente, non va sottovalutato il fatto che anche pitturare le miniature è un hobby decisamente piacevole!





■ Per un Nano, la barba folta e ben curata sarà indice di grande esperienza.



"Mythic dovrà convincere gli appassionati che *Warhammer Online* non è un clone di *World of Warcraft*"

"Ho conosciuto i ragazzi di Games Workshop tanto tempo fa", esordisce Mark Jacobs, amministratore delegato e presidente di Mythic. Lui e Paul Barnet, ex-dipendente di Games Workshop (GW) e attuale responsabile del progetto *Worhommer Online*, si conoscono dai tempi dei MUD, i giochi online basati solo su interfaccia testuale (stiamo parlando di almeno dieci-quindici anni).

Avendo giocato a wargame tridimensionali praticamente tutta la vita, Jacobs è un convinto sostenitore della filosofia GW secondo cui la "guerra è ovunque". Games Workshop arrivò persino a chiedergli una consulenza sullo stato dei lavori del primo *Warhommer Online*, quando si parlava di un MMORPG sviluppato da Climax - poi sospeso nel giugno 2004. Dopo la cancellazione, GW non ha voluto rinunciare a un'anima digitale online e si è rivolta proprio a Mark Jacobs e ai suoi ragazzi per creare un progetto tutto nuovo, così che fosse portato avanti da dei veri assi del settore. Prosegue Jacobs: "Ho passato moltissimo tempo parlando e discutendo con Rick Priestley, il creatore del "Warhammer" da tavolo: il problema maggiore, lavorando su una licenza così vasta e nota, è che spesso chi la concede non ha ben chiari i problemi del nuovo "media". Non è il caso di Games Workshop, che invece si è dimostrato un partner fantastico. Abbiamo dovuto sottoporre a GW ogni singolo disegno, aspetto della storia e dei personaggi, ma la procedura è stata velocissima". Sebbene siano passati solo otto mesi dall'annuncio della partnership, Mythic è già stata in grado di creare un mondo di gioco funzionante e attivo.

IL MARTELLO DELLA GUERRA

Il team di sviluppo di Mythic ha deciso di focalizzarsi su quello che sa fare meglio. Ciò ha voluto dire trattare *Worhommer Online* come un seguito non ufficiale di *Dark Age of Comelot*.

D'altra parte, il mondo di "WarHammer" dipinge una continua lotta senza quartiere e *Dork Age of Comelot* è la patria del PvP (gli scontri tra giocatori) e del combattimento Reame Vs Reame: un'unione perfetta, direbbe qualcuno. *Worhommer Online* sarà un MMORPG votato agli scontri tra le diverse razze che popolano il background immaginato da Games Workshop, in cui il Bene sfida il Male in una letale e infinita serie di scontri. Anzi, a ben vedere, si tratta di una lotta tra le razze "Leggermente meno Cattive" e quelle "Davvero caotiche e spietate", visto che nessun Elfo o uomo delle terre di "Warhammer" sfugge a un pizzico di cattiveria! Il gioco, che vivrà al di fuori di quella che possiamo considerare la "continuità storica" del mondo di "WarHammer", si ispirerà però all'enorme quantità di dati, immagini e informazioni che da oltre vent'anni costituiscono un background che definire vasto sarebbe riduttivo. Nelle sue sette edizioni, "Warhammer" fornisce indicazioni al limite dell'ossessivo su uniformi, truppe, armi, abitudini, incantesimi, eroi più o meno famosi di decine di specie.

La trama alla base del MMORPG è molto accattivante: un'ondata di repellenti malattie caotiche colpisce le popolazioni "normali", trasformando le vittime in selvaggi mutanti che attaccano e distruggono tutto ciò che incontrano. Gli stregoni dei malvagi Elfi Oscuri riescono a predire un imminente attacco caotico contro

SEGNI PARTICOLARI

- **Sviluppatore:** Mythic Entertainment
- **Casa:** Mythic Entertainment
- **Internet:** www.warhammeronline.com
- **Uscita prevista:** Seconda metà del 2007
- **Giochi precedenti:** Fondata nel 1995, Mythic è celebre soprattutto per l'incredibile successo di *Dark Age of Camelot*, che ha l'indubbio merito di aver creato il concetto stesso di guerra tra Reami. *DAOC* celebra, nel 2006, i cinque anni di gioco attivo (In Italia un po' discontinuo, a causa dei guai del distributore che ha preceduto quello attuale).



Si potrà partecipare da subito agli scontri Reame contro Reame e le armature saranno personalizzabili con i teschi dei nemici uccisi.

le popolazioni dell'Impero umano e il loro signore Malekith ordisce un piano machiavellico: spingere i pelleverde Orchi e Goblin ad assalire i Nani, in modo da attirare gli eserciti di questi ultimi e del loro fedele alleato umano imperiale in una disperata lotta per la sopravvivenza. Per fronteggiare la minaccia del Caos, l'Impero dovrà quindi chiedere a sua volta aiuto agli Alti Elfi: e questo è proprio ciò che spera Malekith, così da poter attaccare le città elfiche quasi prive di protezione.

Come si intuisce da queste intriganti premesse, si tratta di una vera guerra globale, che si divide essenzialmente su tre fronti: Pelleverde contro Nani, Caos contro umani e, nello scontro più classico, Elfi Oscuri contro Alti Elfi. Sarete liberi di scegliere il vostro alter ego tra una di queste sei razze.

Potrete anche optare per due tipologie di personaggio: il Guerriero e l'Adepto. Mentre il primo si concentra essenzialmente su tutti i modi possibili per fratturare, frantumare e rompere la testa ai propri nemici, il secondo è più flessibile e adatto a seguire professioni che si discostano leggermente dal semplice guerriero "base". Ognuno di essi vi consentirà di seguire una carriera diversa: per esempio, un umano, scalando le vette di livelli di esperienza sempre più alti, assumerà il ruolo di Soldato, Fuciliere, Mercenario, Ranger o Cavaliere.

Durante le prime ore di gioco, il vostro personaggio sarà coinvolto nella lotta tra la sua specie e il nemico diretto. Il tutorial vi farà iniziare nella vostra città (o villaggio) natale e vi insegnerà come sopravvivere in questo mondo oscuro: quale Nano appena creato, nei primi trenta secondi vi verrà data una bella mazza ferrata da usare contro gli invasori Orchi nella difesa del vostro accampamento.

Man mano che accumulerete esperienza, vi muoverete nelle zone vicine, dove darete la caccia ai nemici giurati e vi farete assegnare quest più o meno complesse e articolate, oltre a combattere in battaglie su larga scala. Una delle differenze principali tra *DAOC* e *Warhammer Online* è che nel nuovo titolo di Mythic potrete partecipare agli scontri Reame contro Reame fin da subito, e non dovrete aspettare di raggiungere un determinato livello d'esperienza. L'obiettivo dei designer è quello di far sì che, con l'evoluzione del proprio personaggio, il giocatore sia sempre meno invogliato a restare coinvolto nei combattimenti PvE (giocatore contro ambientazione, ovvero i mostri erranti), preferendo gli scontri con altri utenti in carne e ossa (o scaglie).

Warhammer Online, come la controparte da tavolo, sarà un gioco in cui le apparenze non inganneranno: se vi imbatterete in un Orco alto due metri e armato con una spada che sembrerà in grado di tagliarvi in due da capo a piedi, probabilmente sarà proprio così. Anche i progressi del vostro personaggio verranno "visualizzati": gli Orchi diventeranno sempre più grandi e grossi (e brutti, ci permettiamo di aggiungere), mentre i Nani di una certa esperienza sfoggeranno una foltissima barba, segno evidente di saggezza (e di tante birre tracannate nella taverna giusta!). Sarete persino in grado di aggiungere un vostro tocco personale alle armature: rimanendo in tema, un Orco che batterà un Nano, potrà "collezionare"

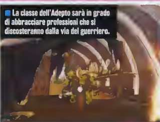

Nel mondo di *Warhammer Online* nessuna razza è immune da un po' di cattiveria.

L'ALTRO WARHAMMER ONLINE

I lettori più attenti si staranno chiedendo se questo non sia un pesce d'aprile, dato che un *Warhammer Online* era già in fase di sviluppo dal lontano 2001. Climax, una software house inglese, era stata insignita di tale compito da Games Workshop, ma il tutto è poi finito male quando, nel 2004, il progetto è stato bloccato. L'idea di Climax era ben diversa rispetto a quella di Mythic: il loro obiettivo era di creare un MMORPG molto più "ruolistico", ponendo l'enfasi sullo sviluppo dei personaggi.


La guerra globale di *WarHammer Online* vedrà gli spietati Pelleverde opposti ai fieri Nani.




La classe dell'Adepto sarà in grado di abbracciare professioni che si discosteranno dalla via del guerriero.

"Non c'è un finale felice, nel mondo di *Warhammer Online*" – Mark Jacobs di Mythic Ent.

il teschio della vittima e usarlo per adornare la sua splendida cotta di maglia arrugginita.
Il modo in cui è gestito il passaggio a miglior vita, in *Warhammer Online*, vi farà impazzire – letteralmente! La morte non sarà uno status definitivo (dove sarebbe il divertimento, altrimenti?), ma ogni volta che il vostro personaggio verrà terminato, diventerà leggermente più matto, un passo più vicino al baratro della follia pura.

Se rimarrete uccisi troppe volte, il vostro alter ego inizierà a comportarsi in modo strano e, soprattutto, a perdere esperienza o ad accumularne in quantità inferiore. Sarà tuttavia consentito imbarcarsi in quest particolari per correggere la propria pazzia e ritornare a essere normali – per quanto tale termine sia utilizzabile nelle lande devastate di "WarHammer".

GUERRA SENZA QUARTIERE

I combattimenti da vero GdR e le quest uniche e invitanti sembrano ottimi ingredienti per creare un MMORPG di successo, ma *Warhammer Online* punta molto più in alto. Dato che gli "agenti" del Bene (umani, Alti Elfi e Nani) combattono e complottano contro quelli del Male (Caos, Orchi/Goblin ed Elfi Oscuri), ogni fazione tenterà di conquistare zone del mondo di gioco strappandole al nemico. Pur se ogni scontro, anche i duelli contro le creature erranti, conterà ai fini del risultato ultimo, il PvP avrà un carattere decisivo.

Le tenzoni tra giocatori saranno divise in quattro tipologie diverse: Schermaglia, Campi di Battaglia, Scenari e Campagne. Le Schermaglie rappresentano il combattimento casuale tra due o più creature di fazioni opposte. I Campi di Battaglia vi vedranno lottare per il controllo di risorse o edifici, come un mulino a vento o un tempio. Gli Scenari saranno simili ai Campi di Battaglia, ma molto più grandi e questi scontri verranno persino bilanciati dai server di gioco (che aggiungeranno bot alla fazione messa peggio): il risultato di uno Scenario favorirà grandemente uno dei due schieramenti che si staranno contendendo una zona.
La Campagna sarà il passo finale: la caduta, umiliante e deplorevole, della Capitale di una delle fazioni. Quando (o se) una Capitale finirà nelle mani del nemico, le sue orde dilagheranno per la città massacrando tutti, compresi i Personaggi non Giocanti quali venditori e negozianti. A quel punto, il server di gioco forzerà la presa dell'abitato da parte della fazione originaria con un'iniezione di rinforzi gestiti dal computer, e di fatto verrà resettato tutto. Ma non certo il bottino accumulato, che rimarrà al nemico. I designer hanno anche accennato a delle "ripercussioni" che interesseranno la razza sconfitta nella Campagna successiva, ma non sono scesi in ulteriori dettagli.

In effetti, per ora Mythic tiene molte altre informazioni sotto una coltre di segreto nanesco: non sappiamo come funzionerà il crafting né il sistema di teletrasporto. La sfida più grande, per gli sviluppatori, sarà quella di convincere gli appassionati di gioco online che *Warhammer Online* non è un semplice clone di *World of Warcraft* e per questa difficile impresa è bene avere molte frecce al proprio arco.





Le prove e le recensioni dell'hardware per giocare sono curate da Alberto "Pape" Falchi, che ogni mese si prodiga a spingere oltre i limiti le schede 3D e le periferiche dedicate agli appassionati di videogiochi. Per domande e suggerimenti, l'indirizzo e-mail presso cui contattare il Pape redazionale è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Qualche pagina in meno del solito ha concesso a "Don" Pape di dedicarsi con maggiore attenzione al suo racket ne *Il Padrino*, che grazie alla X1900 risultava giocabile anche a 1920x1080, pur attivando l'AntiAliasing 4x. La All in Wonder e il DTS-610, invece, si sono rivelati ottimi per gustare nuovamente, e al meglio, l'ottimo DVD del film di Coppola, il tutto mentre il piccolo igloo raffreddava un rovente Pentium4 senza il minimo sibilo.

FORZA STELLARE

LA protezione StarForce continua a far parlare di sé. L'azienda che l'ha realizzata è riuscita, in vari modi, ad attirarsi le ire e gli strali di innumerevoli giocatori.

Fra questi, alcuni sono effettivamente pirati incalliti, contrariati solo perché StarForce è davvero in grado di bloccare le loro imprese illegali. Altri, invece, sono legittimi acquirenti di giochi che non riescono ad avviare sul loro PC i titoli appena comprati e che, in certi casi, si trovano di fronte a problemi nel masterizzare CD o nel leggere vari tipi di supporti. In casi estremi, alcuni hanno lamentato danni fisici al masterizzatore, diventato inutilizzabile su qualsiasi PC dopo l'installazione di StarForce: a oggi, però, non esistono prove che questo genere di problemi sia riconducibile al sistema di protezione. A giudicare dalle segnalazioni su vari forum, soprattutto quelli ufficiali dei giochi che usano StarForce, sono parecchi gli utenti che si sono trovati a risolvere qualche "magagna".

Non mancano una serie infinita di leggende urbane sulla protezione, o di siti che invitano a boicottarla non acquistando i giochi che includono questo invasivo strumento. StarForce è quindi il "male"? Sicuramente non è così maligna come viene descritta da alcuni giocatori inferociti, che paiono pronti anche a inventarsi false notizie pur di screditare l'azienda produttrice, ma secondo noi è comunque necessario cambiare strada. Per esempio, migliorare il programma di rimozione StarForce Clean (che trovate fra le Utility del DVD di GMC), che non sempre riesce a eliminare correttamente tutti i driver installati dalla protezione.

"Non si possono semplicemente ignorare gli acquirenti che hanno regolarmente acquistato un gioco"



Splinter Cell: Chaos Theory, come tante uscite di Ubisoft, è protetto per mezzo di StarForce.

Non sarebbe neanche male convincere i publisher a indicare ai loro clienti in termini chiari come comportarsi in caso di problemi e come risolverli; sarebbe persino una trovata astuta se venisse indicato sulle confezioni dei giochi che tipo di protezione viene usata, in modo che chi ha avuto problemi in precedenza possa evitare di acquistare giochi che rischiano di non funzionare correttamente.

Ritengo, infatti, che il nocciolo della questione non siano le magagne tecniche, sicuramente risolvibili, quanto l'incapacità di comunicare da parte dei programmatori di questo geniale metodo (che piaccia o meno, StarForce è attualmente il miglior modo per prevenire copie pirata) con la comunità dei giocatori. Invece di andare incontro a chi ha avuto problemi, i programmatori per ora sembrano aver preferito approcci da "duri", arrivando a accusare chiunque si lamenti di essere un pirata, e persino minacciando di azioni legali un giornalista che ha definito la loro protezione un malware, cioè un programma che causa malfunzionamenti non prevedibili (Fonte: BingBoing, **www.boingboing.net/2006/01/31/starforce_threatens_.html**, purtroppo in inglese).

Un atteggiamento ben poco conciliante, e che non rispetta affatto il proverbiale "il cliente ha sempre ragione". È vero che la percentuale degli scontenti a causa di StarForce, a quanto comunicano le software house, è piuttosto limitata, ma non si possono semplicemente ignorare gli acquirenti che hanno regolarmente acquistato un gioco che non possono usare e che, forse, ha addirittura compromesso il corretto funzionamento del loro PC.

Peggio ancora, non si possono ignorare questi problemi se vengono causati da dei demo: sembra assurdo, ma per evitare che gli hacker trovino il modo di "bucare" la protezione usando i file delle versioni dimostrative, StarForce viene inserita anche in queste ultime, talvolta persino nei giochi pubblicati gratuitamente, come il recente *TrackMania Nations*.

I programmatori russi di StarForce dovrebbero, secondo chi scrive, scendere dal loro piedistallo di certezze e puntare a migliorare il proprio lavoro: le ultime versioni sono meno fastidiose e offrono una maggior compatibilità rispetto a quelle precedenti. Il tutto, possibilmente, instaurando un dialogo costruttivo con i giocatori. Soprattutto, sono i produttori di videogiochi che, anche nei loro interessi, dovrebbero inserire sulle confezioni un avvertimento sul tipo di protezione utilizzata. Qualcosa che sta iniziando a capitare per i CD audio.

Oppure, è troppo elevato il rischio che il gioco rimanga sullo scaffale perché potrebbe non essere compatibile?



ASUS EAX X1900 XTX

- Produttore: Asus
- Distributore: Asus
- Internet: www.asus.it
- Prezzo: € 630

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 48
Vertex Pipeline: 8
Frequenza core: 650 MHz
Frequenza memoria: 1.550 MHz

ATI ha iniziato a "fare sul serio", dopo un periodo non certo breve in cui ha sfornato prodotti sottotono.

La risposta alla GeForce 7800 GTX, la Radeon X1800 XT, non era stata abbastanza decisa, tanto che dal punto di vista delle prestazioni non si notavano grosse differenze. Pochi mesi dopo, la X1900 XTX è riuscita a riconquistare la leadership tecnologica e in termini di prestazioni, come abbiamo rilevato lo scorso numero di GMC.

Se sulle pagine del numero di marzo abbiamo provato a fondo il modello master (fondamentale per i sistemi Crossfire) proposto da Sapphire, questo mese ci occupiamo di una "semplice" slave, prodotta da Asus. Anche stavolta non si notano differenze drastiche con il modello di riferimento, e il dissipatore è quello tipico a doppio slot introdotto con la X850 XT. Le prestazioni sono al top, ma quello che ci interessa analizzare è l'offerta nel complesso, valutando anche i programmi a corredo e il margine di overclock. Partiamo da quest'ultimo: senza colpo ferire, siamo arrivati praticamente a fondoscala, almeno per quanto permesso dai driver Catalyst. Abbiamo spinto il core sino a 689 MHz e le RAM sono arrivate a ben 1.594 MHz, contro i valori standard di 650/1.550 MHz. Volendo "giocare" un po' con i voltaggi, e sfruttando l'utility ATITool, si riesce a salire ancora di qualche misura, ma il gioco non vale la candela, soprattutto considerando i pochi MHz che si riescono a spremere e il rischio di rovinare il chip esagerando con il voltaggio.

Nel corredo software, spicca l'inclusione di *King Kong*, un titolo recente e piuttosto apprezzato dal pubblico, sebbene non sia il gioco più adatto a sfruttare il potenziale di una simile scheda video.

GIOCHI COMPUTER

Il solito corredo di Asus abbinato alla GPU più veloce sul mercato. L'inclusione di *King Kong* è interessante, ma il prezzo rimane più elevato della media. Buono il potenziale di overclock.

8

GLACIALTECH IGLOO 5700 MC

- Produttore: Glacialtech
- Distributore: Glacialtech
- Internet: www.glacialtech.com
- Prezzo: € 39

I possessori di CPU Intel basate su slot LGA775, soprattutto nel caso dei Pentium 550 e 560, sanno bene che devono dedicare parecchie attenzioni al raffreddamento del loro processore.

Il sistema suggerito da Intel è assolutamente inadeguato e non sono pochi i casi di surriscaldamento, che rendono impossibile giocare. Non appena si lancia un'applicazione che richiede molti calcoli, infatti, le temperature possono schizzare oltre i 75 gradi centigradi. In questi casi, si attiva automaticamente il Thermal Throttling, che diminuisce la frequenza di lavoro per evitare danni, rallentando in maniera sensibile l'esecuzione di applicazioni.

Fra i tanti dissipatori in commercio, siamo rimasti colpiti dal modello Igloo 5700 MC di Glacialtech. È un modello privo di heatpipe e realizzato interamente in alluminio, materiale economico ma meno efficiente del rame nel trasferire il calore. La ventola può variare dai 1.800 ai 3.400 RPM, passando dai silenziosissimi 18 dB ai fastidiosi 36 dB. La regolazione avviene tramite un potenziometro che andrà posto sul frontale del case, occupando uno slot da 3 pollici. Inizialmente, eravamo piuttosto scettici sulla reale efficienza dell'Igloo, considerando l'utilizzo di alluminio e il peso ridotto (di poco superiore ai 500 grammi), ma ci siamo dovuti ricredere. La struttura lamellare, a quanto pare, funziona alla grande e i bollenti spiriti del Pentium 550 (funzionante a 3,4 GHz) sono stati raffreddati adeguatamente anche solo impostando al minimo la rotazione della ventola.

La CPU, inutilizzabile con il dissipatore standard di Intel, raramente ha superato i 60° sotto sforzo a 1.800 RPM, un traguardo notevole, se consideriamo che l'esemplare testato andava inesorabilmente in Thermal Throttling con altri sistemi di raffreddamento. Se avete un P4 LGA775 e volete un dissipatore efficiente e silenzioso, l'Igloo 5700 MC è sicuramente una delle soluzioni migliori.

GIOCHI COMPUTER

Un ottimo dissipatore, incredibilmente efficiente e silenzioso. Essendo realizzato in alluminio, risulta molto leggero a dispetto delle dimensioni "importanti", e non dovrebbe creare problemi di compatibilità con alcuna motherboard.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

32 LINEE PER ATI

Seguendo le orme di NVIDIA, anche ATI ha rinnovato la sua piattaforma dual VGA introducendo una nuova generazione di Radeon Xpress, chiamata 3.200 e capace di inviare alle configurazioni Crossfire 32 linee PCI-Express, 16 per ogni scheda video. Il nuovo Northbridge RD580 è stato immediatamente adottato dai maggiori produttori di motherboard, che hanno immesso sul mercato delle versioni aggiornate delle migliori schede madri Crossfire, tra cui spiccano la Asus AR832, la Abit AT8 32x e la Sapphire Pure A9RD580ADV. Il Southbridge installato su questi modelli non è l'ATI SB450, ma l'ULI M1575, che nei test relativi alle performance delle periferiche USB 2.0 prevale sul rivale canadese. DFI, Asus e Sapphire intendono adottare però il prossimo Southbridge di casa ATI, quel SB 600 che dovrebbe risolvere i problemi dei predecessori.

MATROX MOLTIPLICA

L'ultima periferica partorita dagli ingegneri Matrox si chiama TripleHead2Go e fa parte della serie Graphics eXpansion Module (GXM). Pensata per accontentare chi desidera giocare e lavorare su desktop di grandi dimensioni, la TripleHead, una volta collegata all'uscita VGA della scheda video, riesce a coordinare le immagini di tre monitor contemporaneamente, offrendo la possibilità di raggiungere una risoluzione massima di 3840x1024. La periferica Matrox non necessita di software particolari per funzionare, dato che viene vista dal sistema come un singolo, enorme, monitor da 45 pollici. Che Matrox non intenda più impegnarsi nel campo delle schede 3D, ma concentrare le sue capacità nello sviluppo di prodotti alternativi, è confermato anche dall'Extio F1400, un hub in grado di estendere il collegamento tra il PC e tutte le periferiche di Input e Output (tastiere, monitor, speaker e mouse) a 250 metri.

BLU RAY, FINALMENTE

L'arrivo dei dischi Blu-ray è finalmente legato a una data ufficiale: il 23 maggio, Sony introdurrà sul mercato

ATI RADEON X1900 ALL IN WONDER

- **Produttore:** ATI
- **Distributore:** Vari
- **Internet:** www.ati.com
- **Prezzo:** € 600

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 48
Vertex Pipeline: 8
Frequenza Core: 500 MHz
Frequenza RAM: 960 MHz

DA anni, ATI include nella sua linea di schede video i modelli All In Wonder, praticamente identici a quelli da giocatore, ma adattati a un utilizzo multimediale spinto. Sotto il cofano di questo acceleratore pulsano ben 48 unità di pixel shading e otto unità di vertex shading: il cuore della GPU lavora a una frequenza di 500 MHz, mentre la memoria viaggia a 960 MHz. E sono proprio le frequenze di lavoro a far sì che le prestazioni ludiche siano meno esaltanti rispetto anche alla 1900 XT. Quest'ultima, con i suoi 625/1450 MHz si dimostra molto più veloce con i titoli pesanti. Che le frequenze non fossero tirate ai limiti era comunque intuibile dal dissipatore a slot singolo, ben più sottile di quello utilizzato sui modelli di ATI più spinti.

Niente di cui preoccuparsi, in ogni caso, considerando che, pur inferiore, la velocità di esecuzione dei giochi rimane incredibile anche attivando l'AntiAliasing. L'aspetto più interessante è in ogni caso la dotazione di ingressi e uscite, nonché il software di gestione, che trasformano qualsiasi PC in un centro multimediale estremamente potente e interamente controllato dal telecomando in dotazione.

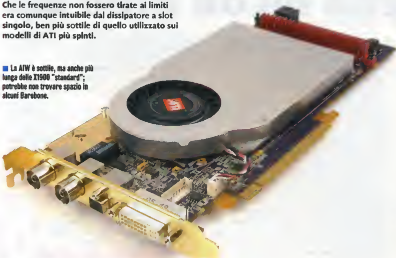
Sono presenti ingressi S-Video e composito, così come due sintonizzatori, uno per i canali TV (anche digitale terrestre) e uno per la radio FM. Le caratteristiche delle nuove Radeon, in particolare Avivo, si rivelano utili per garantire acquisizioni, anche dalla TV, di altissima qualità. Niente da eccepire anche per quanto riguarda la visualizzazione a schermo, che si è rivelata all'altezza dei migliori (e costosissimi) processori video dedicati, almeno stando ai risultati del benchmark video HQV, nel quale sono stati superati i 100 punti con le ultime versioni dei Catalyst. Apprezzabile l'inclusione di un cavo RGB

> "Finalmente, il cavo RGB nella confezione!"

nella confezione: questo tipo di connessione, utilizzato solo in Europa, viene spesso snobbato da chi produce schede video, con il risultato che chi non dispone di un televisore HD si deve accontentare di connessioni di qualità inferiore, come S-Video o, peggio, composito. È presente un adattatore da DVI a Component, ma purtroppo ne manca uno per collegare TV e ingressi HDMI.

Se volete assemblare un Media Center capace anche di eseguire al meglio gli ultimi videogiochi, la Radeon X1900 All in Wonder è sicuramente la scelta più azzeccata. i rivali sul fronte della velocità nel 3D sono pochissimi, quasi tutti di casa ATi, mentre sotto il profilo della qualità dell'immagine e sulla comodità di impiego, non ci sono alternative degne di nota.

Segnaliamo l'inclusione negli ultimi driver dell'Avivo Converter, una comoda utility che vi permette di codificare i filmati sfruttando la potenza della GPU, incredibilmente più veloce delle migliori CPU in commercio. Nel corredo software è presente il comodo Multimedia Center, dotato anche di interfaccia simile a Windows Media Center e comprendente anche un codec per la visione dei film su DVD.
Ottimo il telecomando in dotazione, che trasmettendo i dati via radio, non avrà problemi relativi a ostacoli che si frappongono al ricevitore a infrarossi. Questo, però, impedisce di controllare la All in Wonder dai sempre più diffusi telecomandi universali programmabili, come i Pronto di Philips o gli Harmony di Logitech. Nonostante il dissipatore occupi un solo slot, la ventolina è piuttosto silenziosa, quasi inudibile.



La AIW è sottile, ma anche più lunga delle X1900 "standard"; potrebbe non trovare spazio in alcuni Barebone.

GIOCHI COMPUTER

Si sfiora la perfezione, mancata solo per le prestazioni inferiori ai migliori modelli di X1900. Si tratta, comunque, di una delle schede più desiderabili del momento, caratterizzata da una qualità video eccellente.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

una serie di film in alta definizione basati sul nuovo supporto ottico, contemporaneamente a un lettore da salotto chiamato BD-P1000. Il prezzo dei primi film Blu-ray sarà di 25 dollari, anche se alcuni titoli di punta verrano proposti a 29 dollari. Quasi a voler compensare le sempre più insistenti voci riguardanti il rinvio della PlayStation 3, Sony ha confermato che intende produrre dei lettori Blu-ray per PC entro ottobre, inserendo i lettori anche nei desktop Vaio di fascia alta.

HD AUDIO ANCHE DA VIA

Dopo due anni di tentativi e 5 diversi prototipi, Via ha finalmente iniziato a distribuire il Southbridge VT8251, che ha come compagno ideale il codec VT1708. Tramite questi due componenti, le poco apprezzate schede madri basate sul chipset K8T900 potranno produrre un audio a 8 canali alla risoluzione di 24 bit e 192 KHz, allineandosi alle piattaforme HD di Intel e ATi, quasi sempre basate su codec Realtek. Il nuovo Southbridge di ATi non si limita a migliorare il comparto audio delle piattaforme Via, ma offre 4 porte SATA (con supporto RAID 0, 1, 0+1 e JBOD) due linee PCI-E e un controller gigabit Ethernet.

OFFERTE CANADESI

Nel tentativo di contrastare il diffondersi delle 7800 GS e delle prossime schede NVIDIA basate sulla GPU G71, ATI ha abbassato notevolmente il prezzo dei Radeon X1800 XL, portandolo a 299 euro, e intende rendere decisamente più abbordabili anche le nuove e potenti X1900, assegnando ai modelli XT un prezzo di poco inferiore ai 500 euro. La corsa al ribasso dei Radeon dovrebbe proseguire nelle prossime settimane, che vedranno l'arrivo delle X1800 GTO (munite 12 pixel shader destinate a sostituire le attuali X1600 XT) e delle X1900 XL. Nel frattempo, trapelano alcune informazioni riguardanti le nuove ammiraglie NVIDIA GeForce 7900 che, pur basandosi sulla GPU G71 costruita con processo produttivo da 90 nm, verranno proposte a un prezzo inferiore a quello delle attuali 7800 GTX da 512 MB.

CREATIVE HOME THEATER DTS-610

Produttore: Creative
Distributore: Creative
Internet: www.creative.com
Prezzo: € 69

IL collegamento di un PC ad apparecchiature audio non è sempre un'impresa semplice, soprattutto se si ha intenzione di connettere il computer a un sintoamplificatore, i cui ingressi analogici sono già occupati.

È noto che le diffuse schede Creative permettono di giocare in modalità audio multicanale solamente tramite le uscite analogiche. Lo stesso discorso vale per l'ascolto dei DVD-Audio, anche se in questo caso il limite è dovuto alla protezione del formato. Come fare se l'ingresso 5.1 dell'amplificatore è già occupato dal lettore DVD o da qualunque altra periferica? La soluzione è relativamente semplice: convertire il flusso 5.1 in Dolby Digital in tempo reale. Un approccio visto per la prima volta sul chip audio integrato nelle schede nForce2 e poi ripreso da produttori come Terratec. Creative, per qualche motivo, ha preferito non integrare questa funzione nelle sue schede. Presumiamo, soprattutto per quanto riguarda il DVD-Audio, che sia un limite dovuto alla particolare protezione, ma non ci dovrebbero essere simili problemi per ciò che riguarda il commento sonoro dei videogiochi. L'assenza di questa funzione è in parte ripagata dalla messa a listino del DTS-610, una piccola scatola esterna dall'ingombro veramente ridotto, dotata di un ingresso multicanale con tre minijack e di due coppie di ingressi/uscite digitali in formato ottico e coassiale. Una volta connessa alla presa di rete, questa minuta periferica si occuperà di trasformare i segnali analogici in ingresso in DTS (che offre un rapporto di compressione più basso, e quindi è teoricamente superiore al Dolby Digital come qualità della riproduzione) e poi di spedirli in digitale a un sintoamplificatore o a un processore di segnali. Nel caso dei giochi, non si nota alcuna perdita di qualità del segnale e tutto sembra venire riprodotto al meglio. Passando ai DVD-Audio, invece, la conversione in DTS non è sicuramente indicata e vengono in gran parte ridotti i vantaggi di questo standard dedicato agli audiofili. Lo abbiamo trovato in ogni caso comodissimo: il DTS-610 ci ha permesso di collegare il PC contemporaneamente al suo sistema di casse e all'impianto dedicato alla TV, il tutto senza obbligarci a spostare i cavi ogni volta che passavamo da uno schermo all'altro. Ci ha anche aiutato a risolvere un problema piuttosto fastidioso che si presenta ai possessori di X-Fi: con queste schede audio, Creative ha infatti cessato il supporto alla connessione digitale proprietaria su Mini-DIN, escludendo dalle gioie del 5.1 i possessori di molti vecchi sistemi, come l'inspire 5700, privi dei tre connettori analogici ma dotati di ingressi digitali. Non mancano alcuni problemini: non è supportato il DTS-EX (a 6.1 canali), quindi sarete limitati al 5.1 pur possedendo un numero superiore di diffusori.

> "Nel caso dei giochi, non si nota alcuna perdita di qualità del segnale"



Il DTS-610 è abbastanza piccolo da mimetizzarsi anche nelle case più tecnologiche.

Un accessorio utilissimo sia per chi collega il PC al sistema home theater del salotto, sia per chi vuole utilizzare alcuni vecchi sistemi audio. Ottimo anche per convertire connessioni da digitale a ottico e viceversa.

8

GIOCHI COMPUTER

SLI IN UNA PATCH

Tra le economiche motherboard presenti nel listino di Asrock, compare un modello dotato di alcune inaspettate qualità. La 939SLi-eSATA2 basata sul chipset ULi M1697, grazie a un'apposita patch applicabile agli ultimi ForceWare, permette di utilizzare due GeForce in modalità SLI, in virtù di due connettori PEG capaci di inviare a ogni VGA 8 canali PCI-E. Non contenta di rivaleggiare con le ben più costose schede munite di nForce 4, la versatile Asrock include anche un connettore per un modulo aggiuntivo munito di socket AM2 e 4 slot per memorie DDR2, pronto ad accogliere i processori AMD di prossima generazione, dotati di 940 pin. La patch generata dai programmatori di ULi (azienda Taiwanese specializzata nella produzione di chipset economici, recentemente acquistata proprio da NVIDIA) è stata poi modificata da alcuni programmatori indipendenti, che hanno esteso la funzionalità SLI anche ai chipset Intel 975X, ATI RD580 e Via K8T900. Il funzionamento di due GeForce su questi chipset non è, ovviamente, supportato da NVIDIA, che potrebbe vanificare il funzionamento della patch pubblicando una versione aggiornata dei suoi driver video.

WIDESCREEN VERTICALE

La rotazione verticale dei monitor LCD, nota con il nome "pivot" e particolarmente adatta a riprodurre le forme dei fogli A4, è solitamente offerta solo dagli schermi legati al formato 4:3. Nel tentativo di soddisfare chi desidera alternare il lavoro al godimento dei giochi in formato panoramico, Asus ha immesso sul mercato il PW191, il primo LCD Widescreen in grado di mostrare la sua matrice di 1440x900 pixel anche in verticale. Con un valore di contrasto pari a 500:1, un tempo di risposta dei cristalli di 8 ms e una tecnologia di calibrazione dei colori chiamata Splendid il PW191, promette di esaltare le caratteristiche delle migliori schede video, cui può essere collegato tramite ingresso DVI e VGA.

SAMSUNG SGH-D600



- **Produttore:** Samsung
- **Internet:** www.samsung.com/it
- **Prezzo:** € 429

DALLA Finlandia alla Corea, la moda dei terminali slide-up impazza nei nuovi cataloghi di Nokia, Siemens, Sony Ericsson, NEC e Panasonic. La sola, pur significativa, eccezione è rappresentata dagli americani di Motorola, apparentemente insensibili al nuovo trend.

Samsung, in particolare, ci aveva già piacevolmente sorpreso con il suo SGH-D500 (7, su GMC di agosto) e ha deciso di continuare la serie positiva con un seguito "olimpico": l'SGH-D600, infatti, è stato il cellulare ufficiale delle Olimpiadi di Torino 2006. Il Samsung SGH-D600 è disponibile anche in versione D600e, EDGE compatibile, attualmente a listino Tim. Il terminale è un GSM quadriband (850/900/1800/1900MHz) dalle funzionalità multimediali davvero interessanti.

La fotocamera integrata è da 2 Megapixel con zoom digitale 4x e capace di registrare video. Oltre che sul display TFT da 2 pollici e 262.000 colori, immagini e filmati potranno essere riprodotti anche su tutti i televisori, grazie all'uscita TV out e al cavo in dotazione.

Caratterizzato da una discreta ergonomia della tastiera (ma questa è caratteristica comune a quasi tutti i telefoni a slitta, il che li rende particolarmente adatti al gioco), il D600 è dotato di una ragguardevole memoria di ben 80 MB, ulteriormente espandibili fino a 512 MB grazie alle ottime T-Flash Card. Tutto bene, insomma, a parte la sensazione di estrema fragilità del telefono: i sottilissimi binari della slitta e, soprattutto, i sinistri scricchiolii che si avvertono in una normale sessione di gioco non sono accettabili per un telefono di questa fascia.

La scarsa qualità dei materiali e una realizzazione tecnica non impeccabile impediscono al D600 di raggiungere il podio. 6½

- Una memoria maestosa
- Eccellente display

- Troppo fragile
- Troppo costoso

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

ASPHALT 2: URBAN GT



Giudicato da una giuria internazionale di giornalisti specializzati come "Miglior Gioco di Guida 2005", *Asphalt 2: Urban GT* rappresenta lo "stato dell'arte" per i giochi di guida in linguaggio Java. Degno successore del primo *Asphalt*, questo secondo episodio propone non poche novità. In primo luogo, le modalità di gioco: la modalità "inseguimento" mette gli utenti alla guida di una vettura della polizia con l'obiettivo di interrompere e arrestare i partecipanti alla gare clandestine di velocità. Le forze dell'ordine, peraltro, si fanno sentire anche nelle gare "normali": uno speciale misuratore di "pericolosità" cresce all'aumentare delle infrazioni commesse dal giocatore (eccesso di velocità, guida pericolosa, speronamento delle altre auto, danni vari, eccetera) portando a una presenza sempre più massiccia della polizia che, sullo stile di *GTA*, vedrà avvicendarsi motociclette, auto, posti di blocco e persino elicotteri!

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Piattaforme: Nokia 3510i - 6600 - 7650 - 3650 - 3660 - N-Gage - 7210 - 6610 - 6100 - 6630 - 6800 - 7250 - 3200 - 6230, Motorola V547
- Versione provata: Nokia N-Gage QD
- Internet: www.gameloft.it

***Asphalt 2* è un gioco di guida in finto 3D, eppure la sensazione di velocità che trasmette è genuina e godibile. Provare per credere!** 8

Provato

ASPHALT 2: URBAN GT



Nessun errore di stampa. "Questo" *Asphalt 2* è la versione per Nokia N-Gage (e N-Gage QD) dello stesso gioco Java già recensito qui a fianco. Le due versioni sono molto simili e si differenziano, oltre che per una più generosa disponibilità del parco auto (e moto, al debutto nella serie), per il motore grafico. Quest'ultimo, da finto 3D della versione Java, diventa un autentico 3D poligonale. *Asphalt 2* per N-Gage, inoltre, sfrutta la compatibilità del terminale Nokia con il protocollo Bluetooth per consentire la modalità multiplayer, preclusa nella versione Java e che permette a un massimo di 4 giocatori di partecipare alla stessa gara (con la sola eccezione della modalità "inseguimento", con un poliziotto e un ladro). Nonostante ciò, *Asphalt 2* per N-Gage risulta generalmente meno apprezzabile del suo fratello minore: la grafica è piuttosto sgranata e confusa, e la "fisica" del gioco risente di leggerezze intollerabili, che rendono poco intuitivo il sistema di controllo. Per fortuna, c'è di meglio per N-Gage.

- Produttore: Nokia
- Prezzo: € 49
- Piattaforme: Nokia N-Gage; Nokia N-Gage QD
- Versione provata: Nokia N-Gage QD
- Internet: www.n-gage.com

Piccolo scivolone di Gameloft su N-Gage. *Asphalt 2* per la console/telefono Nokia soffre di alcune leggerezze che lo rendono poco giocabile. 5½

Siamo arrivati alla fine del (Giz)mondo?

Abbiamo seguito il fenomeno Gizmondo (la bizzarra console portatile di Tiger, dotata di ricevitore satellitare GPS e connettività GPRS) fin dalle prime indiscrezioni sulla sua realizzazione. Purtroppo, salvo colpi di scena dell'ultima ore (che appaiono francamente improbabili), sembra che sia calato definitivamente il sipario su questo gingillo elettronico. Il 2 febbraio scorso, l'Alta Corte del Regno Unito ha ufficialmente dichiarato bancarotta per Gizmondo Europe, la sussidiaria di Tiger per l'Europa, mettendo in liquidazione tutti i beni della compagnia (stimati dai liquidatori per un ammontare complessivo di circa 72 milioni di dollari, a fronte dei 90 milioni di debito!). Al momento di andare in stampa, Gizmondo è ancora distribuito online dal sito Web ufficiale della compagnia (www.gizmondo.com), ma appare difficile stabilire per quanto e con che modalità sarà consentito acquistare la console o i giochi già in distribuzione. In realtà, non è ancora detta l'ultima parola: i portavoce di Tiger, infatti, hanno dichiarato che, terminate le operazioni di liquidazione di Gizmondo Europe, la compagnia valuterà la possibilità di vendere a eventuali investitori terzi "i brevetti, i marchi, la proprietà intellettuale e il resto delle attività inerenti il marchio Gizmondo (ci sono ancora dei giochi in via di sviluppo) gestite attualmente negli USA". Staremo a vedere.



QUALCHE PRECISAZIONE

Comunichiamo che il titolo del gioco I-Play, realizzato su licenza dei XX Giochi Olimpici Invernali, è *Torino 2006* e non, come erroneamente scritto in questa rubrica su GMC di febbraio, *Torino 2006 Olympics*. Inoltre, la notizia secondo cui i titoli su licenza avrebbero dovuto essere due (e non uno soltanto) è da considerarsi priva di fondamento. Ci scusiamo per le inesattezze pubblicate.



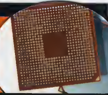
Il Sistema GIUSTO

Il sistema a doppia GPU di ATI conquista il trono della scheda 3D ideale, lasciando a NVIDIA il compito di soddisfare le esigenze di chi non vuole spendere uno stipendio in acceleratori grafici. Nel frattempo, Quedex scova un nuovo LCD veloce ed economico per il Sistema base.

CAMBIO AL VERTICE

Era dai tempi delle 9800 XT che ATI non riusciva a trovare posto nella sezione video del nostro Sistema ideale. In quel periodo, l'azienda canadese riuscì a imporsi sulla rivale NVIDIA approfittando delle debolezze tipiche della serie GeForce 5000. Oggi, al contrario di allora, i Radeon X1900 hanno delle valorose rivali, le 7800 GTX da 512 MB, ma escono vincitori dalla sfida grazie all'eccellente qualità del rendering e alle incredibili prestazioni in termini di velocità. Il distacco di prestazioni fra le due architetture dovrebbe aumentare nei prossimi mesi, quando i programmatori inizieranno a generare effetti di shading più complessi, sfruttando le 48 unità di elaborazione delle X1900. NVIDIA potrebbe riguadagnare la corona delle prestazioni pure grazie al chip G71, ma non è di un maggior numero di MHz e pixel shader che ha bisogno la ditta californiana, quanto di una architettura meno legata a quella delle 6800 lanciate nel 2005.

▼ PROCESSORE



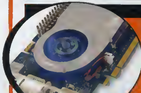
■ SISTEMA IDEALE: Athlon FX-60 € 1.450
Socket 939 – 2,6 GHz – dual core – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

■ SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3800+ € 320
Socket 939 – 2,4 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

■ SISTEMA BASE: Athlon 64 3200+ € 175
Socket 939 – 2,0 GHz – 128 KB Cache L2 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Due unità di elaborazione operanti a 2,6 GHz permettono al processore FX-60 di brillare nei giochi che supportano le architetture dual core. Le configurazioni più economiche si affidano ai MHz dei tradizionali Athlon 64, ma riescono comunque a eseguire gli ultimi titoli senza incertezze.

▼ SCHEDA VIDEO



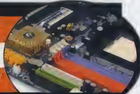
■ SISTEMA IDEALE: Radeon X1900 XT + Radeon X1900 Crossfire € 1.300
PCI-Express – 512 MB GDDR3 1,4 GHz – 256 bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

■ SISTEMA MEDIO: GeForce 6800GS € 235
PCI-Express – 256 MB GDDR3 1 GHZ – 256 bit – 425 MHz Core – 12 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0

■ SISTEMA BASE: Radeon X800 GTO € 170
PCI-Express – 256 MB GDDR3 980 MHZ – 256 bit – 400 MHz Core – 256 bit – 12 Pixel Shader 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0

I due Radeon X1900 in modalità Crossfire consentono al Sistema ideale di accedere alle più avanzate modalità di rendering e di sfruttare le risoluzioni dei monitor LCD di grandi dimensioni. I sistemi più economici si affidano a schede tecnologicamente meno recenti, ma comunque capaci eseguire fluidamente tutti i giochi.

▼ SCHEDA MADRE



■ SISTEMA IDEALE: DFI Lanparty UT RDX200 € 180
Radeon Xpress 200 Crossfire – Socket 939 – 4 DDR 1 400 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 8 SATA – 2 PATA – 2 Gigabit

■ SISTEMA MEDIO: Abit KN8 SLI € 140
nForce 4 SLI – Socket 939 – 4 DDR 400 – 2 PCI-E 16x – 3 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

■ SISTEMA BASE: Asus A8N-E € 100
nForce 4 Ultra – Socket 939 – 4 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

Il chipset Radeon Xpress 200 in versione Crossfire anima il Sistema ideale, ed è dotato anche di un comparto audio HD installabile opzionalmente. Le configurazioni più economiche sfruttano, invece, il rodato nForce 4. Il Sistema medio è pronto ad accogliere una seconda GeForce in SLI, essendo munito di due slot PCI-E 16x.

▼ MEMORIA RAM



■ SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4400 € 520
4 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-4-4-8 a 550 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico

■ SISTEMA MEDIO: 1 GB OCZ EL PC4000 Gold VX € 200
2 DIMM da 512 MB – Latenze 2-2-2-8 a 500 MHz – 3,3 V – Dissipatore metallico

■ SISTEMA BASE: 1 GB Corsair Value € 120
2 DIMM da 512 MB – Latenze 3-3-4-8 a 400 MHz – 2,6 V

I due sistemi più costosi adottano delle memorie DDR a 550 e 500 MHz, che si accoppiano al meglio con i moltiplicatori degli ultimi Athlon, spingendoli verso nuove vette di overclock. Il Sistema base si basa su un kit dual channel più economico, ma dalla provata affidabilità.

▼ CASSE

- **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
  5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
  Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo
- **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 85**
  Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

- **SISTEMA IDEALE: BenQ FP202W € 500**
  20 pollici – Formato 16:10 – Risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 8 ms
- **SISTEMA MEDIO: BenQ FP71V+ € 340**
  17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 5 ms
- **SISTEMA BASE: Acer AL1751BS € 275**
  17 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione 1280x1024 – DVI e VGA – 6 ms

Il BenQ scelto per il Sistema ideale offre una elevata risoluzione Widescreen e un ottimo tempo di risposta dei cristalli. I modelli adottati dalle configurazioni più economiche sono altrettanto veloci e propongono immagini nitide e prive di sbavature anche nei più animati sparatutto. Tutti gli schermi sono muniti di ingresso DVI.

▼ SCHEDA AUDIO

- **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99**
  24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99**
  24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando
- **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
  Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

- **SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e Mast. Plextor PX-716SA € 130**
  Serial ATA – Dual Layer – 8 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 6x
- **SISTEMA MEDIO: Plextor PX-750A € 100**
  Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x
- **SISTEMA BASE: NEC ND4550 € 49**
  Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD +R DL 6x – DVD RAM

I tre sistemi sfruttano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sui DVD vergini a doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema Ideale rimane l'unica unità DVD-RW in commercio con interfaccia Serial ATA e 8 MB di buffer. Il modello adottato dalla configurazione media è compatibile anche con i DVD RAM.

▼ DISCO FISSO

- **SISTEMA IDEALE: Western Digital Raptor 150 GB € 380**
  150 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms
- **SISTEMA MEDIO: Maxtor DiamondMax 10 300 GB € 150**
  300 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms
- **SISTEMA BASE: Samsung SpinPoint 200 GB € 110**
  200 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 9 ms

Il Sistema ideale sfrutta un disco da 10.000 RPM e 16 MB di buffer in grado di surclassare, per velocità di accesso ai dati, tutte le altre unità SATA in commercio. Le configurazioni più economiche, invece, puntano a offrire molti GB di spazio ai giochi.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.173,99 (limite 5.500)	€ 1.844,99 (limite 2.200)	€ 1.084,00 (limite 1.200)

AMPIE VISUALI

I costruttori di monitor LCD stanno affinando le proprie linee produttive per sfornare dei pannelli di grandi dimensioni, rivolti a chi ha denaro da investire e desidera giocare immerso in immagini ad altissima definizione. Ecco tre modelli capaci di annichilire le specifiche dei migliori Televisori HD.

Dell 3007WFP
€ 2.158
Un gigante da 30 pollici, con un ottimo tempo di risposta e capace di una risoluzione di 2560x1600, da abbinare solo alle VGA più costose dotate di doppia uscita DVI. Un sogno multicolore, alla portata dei pochi fortunati che possono e vogliono sentirsi "circondati" dalle strade di *City 17*.

Sony P234/B
€ 1.740
Un 23 pollici in grado di raggiungere la risoluzione di 2,3 MPixel (1920x1200). Il tempo di risposta dei cristalli è leggermente troppo elevato per gli FPS più frenetici, ma è compensato da una uniformità dell'illuminazione e una fedeltà dei colori che non hanno rivali tra gli LCD.

BenQ FP202W
€ 500
Il monitor inserito nel Sistema ideale ha una risoluzione massima di 1680x1050 e un latenza dei cristalli di soli 8 ms. Offre un angolo di visuale verticale inferiore a quello dei modelli più costosi, ma farà la felicità di chi ama giocare alla grande e si disinteressa di qualche lieve imprecisione cromatica.



I problemi hardware giocosi vengono affrontati e risolti dall'infaticabile Quedex. Per sottoporgli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.



MIRAGGI PRIMAVERILI

La comparsa delle prime giornate di sole e delle immagini di *Crysis* spingono il sottoscritto e i più coraggiosi membri della redazione a impegnarsi in prodigiose attività sportive, volte a ridurre i tempi di battitura dei testi e a coordinare la respirazione con l'impiego delle armi di precisione virtuali. Chi vuole spassarsela sui rollerblade, ma è impantanato tra le schermate blu del PC, si impegni senza indugi a descrivermi minuziosamente il proprio problema.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

NEED FOR LAN

Quando tento di giocare a *Need for Speed Most Wanted* sulla LAN, compare il messaggio: **La tua connessione al server LAN è stata interrotta**. Ho installato la patch 1.3 e sono sicuro che la LAN funzioni correttamente, dato che riesco a scambiare dei file con gli altri PC.

Mauro

Il problema si presenta quando l'ultimo episodio della saga automobilistica di Electronic Arts non riesce ad acquisire correttamente l'indirizzo del server addetto alla sincronizzazione del gioco sulla LAN. Per evitare il contrattempo, dovrai agire nel file **server.cfg** presente nella cartella di installazione del gioco e nelle impostazioni di rete di Windows. Come prima cosa, dalla sezione Connessioni di rete del Pannello di controllo, raggiungi le **Proprietà dei Protocollo Internet TCP** e assegna un indirizzo univoco al PC che farà da server, spuntando l'opzione **Utilizza il seguente indirizzo IP** e inserendo i numeri **10.0.0.1** nelle caselle apposite. Poi, aprendo il file **server.cfg** con il Blocco note, cambia il valore della funzione **PINGWAIT** in 5, e quello della voce **LAN_THROTTLE** in 900. In questo modo, intensificherai le comunicazioni tra il client e il server, evitando le disconnessioni e migliorando il rilevamento delle collisioni tra i concorrenti.


Per funzionare in LAN, l'ultimo episodio della serie *NFS* richiede, a volte, qualche piccolo accorgimento nei file di configurazione.

UNA 6600 INCOMPRESA

Caro Quedex, il mio Athlon XP 3000+ affiancato da una GeForce 6600 GT non raggiunge, nei benchmark, le prestazioni pubblicate nel vostro mensile. In assenza di filtri, il timedemo di *Doom 3* mi restituisce 54 FPS in modalità Alta Qualità e alla risoluzione di 1024x768. Vorrei sapere se, sostituendo la scheda con una 7800 GS, tali limiti si ripresenterebbero.

Davide

Ottenere 54 FPS con una 6600 GT è un risultato più che soddisfacente, considerando che la modalità di rendering da te scelta applica automaticamente il filtro Anisotropico a 8 campioni. Ricordati, comunque, di non prendere in considerazione il risultato del primo timedemo effettuato, ma solo quelli ottenuti nei passaggi successivi, che traggono vantaggio dal totale posizionamento delle texture nella RAM. Lo sfruttamento massimo della memoria è ottenibile lanciando i timedemo con il comando **timedemo demo1 getcache**. Nel tuo caso, l'acquisto di una GeForce 7800 GS rimane in parte sconsigliabile: la nuova scheda ti permetterebbe di raggiungere risoluzioni molto elevate o, in alternativa, di attivare l'AntiAliasing 4x, ma rimarrebbe limitata dalle modeste capacità di calcolo dell'Athlon XP. Lascia la 7800 a chi possiede un Sempron o un Athlon 64 legato al chipset K8T800 e risparmia i soldi per un futuro upgrade più radicale, centrato su componenti PCI-Express. La 6600 GT, d'altronde, dovrebbe permetterti di giocare ancora oggi con una qualità visiva medio-alta.

UN TURBO LENTO

Voglio acquistare un portatile per videogiocare, ma sono indeciso tra un modello con GeForce 6200 Turbo Cache e un altro dotato di Radeon X700. Quale, tra


Abbinare una GeForce 7800 a un Athlon XP significa non sfruttare appieno la velocità della GPU. I più potenti modelli AGP andrebbero presi in considerazione solo dai possessori di socket 754 o 939 ancora privi di PCI-E.

DDR addio?

Il 6 giugno, AMD introdurrà ufficialmente il nuovo Socket a 940 pin chiamato AM2, pensato e creato avendo come obbiettivo il supporto delle memorie DDR2. Ad accompagnare il lancio del nuovo Socket, ci sarà la serie Windsor di Athlon 64, dotata di un rinnovato controller interno capace di interfacciarsi ai moduli PC6400, meglio noti come DDR2 800. La possibilità di sfruttare gli attuali chipset nForce 4 e Radeon Xpress e il quasi contemporaneo debutto delle prime CPU Intel capaci di giovarsi delle più veloci DDR2 senza impegnarsi nell'overclock promuoveranno il definitivo abbandono delle PC3200, le DDR 400 che accompagnano da ormai troppo tempo i PC dei videogiocatori. I primi test di un processore Windsor abbinato a delle DDR2 667 hanno sottolineato l'esiguo aumento di prestazioni ottenibile dall'impiego delle nuove RAM, che però vantano anche un ridotto consumo energetico. L'estate del 2006 vedrà, quindi, la nascita di molti sistemi muniti di 2 o 4 GB di memoria, cui si accederà tramite i sempre più rapidi bus HyperTransport.



queste due schede, mi permetterebbe di giocare meglio a *Oblivion*? Come si comporteranno le due GPU con i giochi del futuro?

MaTa

Il termine TurboCache che accompagna le GeForce più economiche e molte delle GPU NVIDIA integrate nei notebook indica l'impiego condiviso della RAM di sistema. In pratica, la GeForce 6200 da te presa in considerazione è una GPU dotata di 4 Pixel Shader 3.0 operanti a 350 MHz, che possono scrivere e leggere i dati relativi alle texture direttamente nella memoria principale del notebook, sfruttando una veloce connessione PCI-E. Nonostante l'ingegnoso stratagemma, la 6200 non riesce a reggere il passo con le altre esponenti della serie 6000, offrendo un framerate piuttosto basso in tutti i giochi più impegnativi dal punto di vista grafico. Neanche il Radeon Mobility X700 riuscirebbe a eseguire al meglio *Oblivion*, ma almeno ti consentirebbe di giocare i titoli attuali con un fluidità accettabile. Se, per questioni di prezzo, non vuoi acquistare un portatile con GeForce Go 7800 GTX, prendi almeno in considerazione i nuovissimi modelli dotati di GeForce Go 7600 o Mobility Radeon X1600, come l'Acer Travelmate TMB204WLMi con processore Core Duo, o l'Alienware M7700.



Solo pochi notebook adottano lo standard MXM per la sostituzione della VGA, quindi è bene scegliere le configurazioni dotate di GPU recenti, se si vuole godere appieno dei giochi in uscita nei prossimi mesi.

SENZA SERVICE PACK

Ho formattato il mio PC con una versione di Windows XP Pro priva di Service Pack e ho avuto una brutta sorpresa. Il disco fisso Maxtor da 300 GB collegato alla motherboard tramite SATA viene visto come un'unità da 127 GB. Ho provato a utilizzare Partition Magic 8, ma ogni tentativo di recupero dello spazio perso si scontra con un errore relativo al Master Boot Record, che non dovrebbe nemmeno esserci, visto che il Maxtor non è il disco principale del sistema. Precedentemente, impiegavo Windows XP con SP2 e il disco funzionava perfettamente.

K

Il riconoscimento degli hard disk di dimensioni superiori a 127 GB avviene grazie a tre elementi: l'attivazione della modalità LBA a 48 bit nel BIOS, l'installazione del Service Pack 2 in XP (o del Service Pack 4 in Windows 2000) e la presenza dei giusti driver del controller SATA. La soluzione più semplice al tuo problema, dando per scontato che tu abbia installato i driver della scheda madre, consiste nell'aggiornare il sistema con l'ultimo Service Pack, nell'eliminare da Gestione Dischi la partizione NTFS da 127 GB e nel procedere a crearne una da 300 GB. In alternativa, se per qualche motivo non intendi aggiornare Windows, puoi ottenere lo stesso risultato utilizzando Big Disk Enabler, una utility scaricabile direttamente dal sito Maxtor (**www.maxtor.com**). Il Big Disk Enabler si limita a indicare al sistema il corretto numero di settori del disco. Se vuoi un programma in grado di riconoscere e formattare l'hard disk nella sua interezza e in modo automatico utilizza il più completo MaxBlast 4, che tra le tante opzioni ti consentirà anche di trasferire i file di sistema sul nuovo SATA, trasformandolo nell'unità di boot.



Sui sistemi privi di Service Pack, il riconoscimento degli hard disk superiori ai 127 GB è ottenibile soltanto facendo uso di alcune utility.

UNA SLI TRADITRICE

Sono settimane che impazzisco davanti alle immagini distorte di *Call of Duty 2* e *F.E.A.R.*, che precedono la tragica schermata blu. Il componente colpevole di corrompere le texture e, più in generale, tutte le immagini dei giochi 3D, sembra essere la dll chiamata NV4_disp. Ho provato con Riva Tuner ad aumentare la velocità della ventola posta sulla GPU, ma il problema persiste. Ho un Athlon 64 3500+, una scheda madre SLI e una GeForce 7800 GT alimentati da una PSU da 500 Watt.

Renato90

Il problema da te esposto può avere molte cause, a partire da un conflitto IRQ fino a giungere a una VGA difettosa. Nel leggere le mail di altri lettori nella tua stessa condizione, però, ho notato un fattore comune: la presenza di una scheda madre SLI. Purtroppo, non

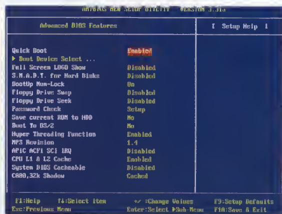


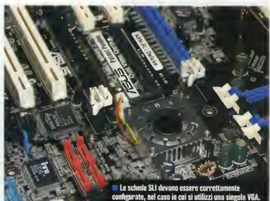
Solo per esperti Un BIOS con il giusto sprint

Il BIOS (Basic Input/Output System) è il primo programma eseguito da tutti i PC del pianeta. Memorizzato in una EPROM saldata sulla scheda madre, ha il compito di coordinare tra loro RAM, CPU e periferiche nei momenti immediatamente successivi all'accensione del computer, prima che il sistema operativo prenda il controllo di tutto l'hardware. Esplorato a fondo dagli amanti dell'overclocking che desiderano sfruttare ogni ciclo operativo delle DIMM e del processore, il BIOS nasconde al suo interno delle funzionalità capaci di ridurre i tempi di avvio del sistema. Dopo aver tolto al lettore floppy qualsiasi priorità in fase di caricamento del sistema operativo (agendo nel menu **Boot Sequence**), la prima voce che bisogna abilitare è la nota **Quick Power on Self Test**, che riduce i tempi di diagnostica della RAM. Successivamente, è bene impostare manualmente la natura della VGA installata, scegliendo AGP o PEG nella voce **Primary VGA** in modo da evitare ogni inutile consultazione dei vecchi slot PCI. Chi ha collegato un disco o una pendrive USB al sistema e incappa in lunghe pause prima dell'avvio di Windows o di Linux, invece, deve assicurarsi di avere abilitato la velocità 2.0 del controller dal menu Integrated Peripheral o Onboard PCI Device. L'attivazione della connessione USB ad alta velocità rende spesso selezionabile la voce **HS Reference Voltage** che, una volta impostata su High o Maximum, eleva il voltaggio del bus facilitando l'avvio dei dischi alimentati dalla motherboard.



Attivando le giuste opzioni, il BIOS può completare le operazioni di avvio del sistema in metà tempo.





Le schede SLI devono essere correttamente configurate, nel caso in cui si utilizzi una singola VGA.

hai specificato quale sia il modello in tuo possesso, posso quindi solo genericamente consigliarti di verificare che nel BIOS sia indicato in modo univoco l'utilizzo di una singola VGA e che i ponticelli o le schede preposte all'attivazione della modalità SLI siano configurati di conseguenza. Provvedi, poi, ad aggiornare il BIOS della scheda madre, così da evitare il sovraccarico della funzione **Memory Write Queue** che rendeva instabili le prime motherboard SLI. Ricorda, infine, di non impostare delle temporizzazioni troppo spinte per le DIMM. Per tutto il periodo delle prove è bene che tu affidi al circuito SPD il compito di definire i valori CAS e RAS della RAM.

PASSWORD IN SICUREZZA

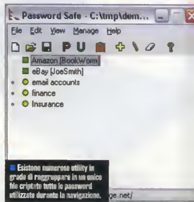


Firefox mi permette di memorizzare comodamente le password e i login di accesso a molti siti. Usando Explorer, invece, devo necessariamente consultare un file di testo da me creato. Non esiste un modo per far sì che il browser di Microsoft si ricordi le password da me più utilizzate?

Brezza

Purtroppo, Explorer non nasconde alcuna opzione riguardante la memorizzazione delle password, che non vengono registrate dalla cache del browser per motivi di sicurezza. Esistono, però, dei programmi in grado di svolgere la stessa operazione con altrettanta efficienza. Il più noto è Password Safe, che raggruppa tutti i dati relativi agli account in un archivio criptato. Questo utile programma, scaricabile dal sito **passwordsafe.sourceforge.com**, rimane attivo durante la navigazione, può essere richiamato con una combinazione di tasti e consente il copia-incolla. Lo spostamento dell'archivio da un PC a un altro e la conservazione delle password in caso di formattazione sono assicurati dalla funzione Export.





Esistono numerose utility in grado di raggruppare in un unico file criptato tutte le password utilizzate durante la navigazione.

SOS Rapido Risposte brevi

D Sul mio Travelmate 2700 con Radeon 9100 IGP *Knights of the Old Republic* gira molto male. L'installazione dei Catalyst Mobility 6.2 non va a buon fine, costringendomi a utilizzare i driver ufficiali Acer pubblicati nel 2004.

G. Carlo

R La versione Mobility dei Catalyst è pensata per funzionare esclusivamente con le VPU Mobility delle serie X700 e con le più recenti 9600 e 9700. L'obsolescenza dei driver pubblicati dai produttori di notebook è comunque aggirabile installando gli Omega Driver, compatibili con tutti i Radeon Mobility prodotti dall'azienda canadese. L'ultima versione di questi driver non ufficiali, disponibile all'indirizzo **www.omegadrivers.net** o all'interno del DVD di GMC renderà decisamente più fluida l'esecuzione di *KOTOR* sul tuo notebook, soprattutto se espanderai a 128 MB la memoria condivisa con la scheda video.

D Ho acquistato un PC dallo studio grafico per cui lavoravo e vorrei modificare il nome dell'azienda e dell'utente registrati in Windows XP. Devo per forza formattare o esiste un metodo per effettuare l'operazione senza perdere tutte le installazioni dei giochi?

Lorenzo

R Accedi al registro utilizzando Regedit e raggiungi la sezione **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion**. Vi troverai le chiavi **RegisteredOrganization** e **RegisteredOwner** che, una volta aperte, ti mostreranno la stringa **Value Data**. Modificane il contenuto a piacimento e riavvia il sistema.

D Ho una SoundBlaster Live 5.1 abbinata a delle casse Creative P580. Ogni volta che riavvio il sistema, devo raggiungere il Pannello di controllo e la sezione opzioni avanzate del comparto audio, perché la configurazione degli speaker torna automaticamente alla stereofonia.

Cristiano

R Se non hai installato alcun software Creative e stai utilizzando i driver base di Windows XP, ciò che devi fare è avviare l'utility LiveDrvPack Patch.exe, disponibile al sito **http://it.europe.creative.com** e capace di risolvere il tuo e altri problemi. Se il pannello di controllo è affiancato dal Creative Surround Mixer, verifica che anche in quest'ultimo sia impostata la configurazione multicanale. Per evitare qualsiasi conflitto, la soluzione più rapida consiste nell'utilizzare l'ultima versione della Creative Audio Console, dalla cui scheda Altoparlanti è possibile sincronizzare tutti i Mixer tramite un menu a tendina e un singolo segno di spunta.

D Ogni volta che provo ad avviare il vecchio gioco *Machines* di Acclaim, il PC mi risponde con il messaggio di errore **no disc inserted** o **wrong disc inserted**. Ho provato utilizzando sia il primo CD, sia il secondo, senza ottenere risultati.

Stefano

■ Il vecchio strategico *Machines* di Acclaim può funzionare in ambiente XP tramite una patch non ufficiale.

R Dove il centro di supporto di Acclaim ha fallito è riuscita l'intraprendenza di uno dei programmatori del gioco, che ha creato una patch per Windows 2000 perfettamente utilizzabile anche in Windows XP, una volta lanciata in modalità compatibile. La patch non è disponibile sul vecchio sito di Acclaim, bensì nella pagina di un giocatore appassionato, all'indirizzo **www.sturreal.co.uk/index.php** Una volta effettuata l'installazione, raggiungi la cartella del gioco, seleziona con il tasto destro del mouse l'eseguibile principale e, dalla scheda compatibilità, scegli di emulare il sistema operativo Windows 2000. La patch è indispensabile anche per chi riesce ad avviare il gioco, ma si trova davanti al messaggio di errore **Machines.exe non è una applicazione Win32 valida**.



■ Sui notebook, *KOTOR* trae grossi benefici dall'utilizzo degli Omega Driver.



■ La Creative Audio Console raggruppa tutte le impostazioni relative alle schede Creative all'interno di pochi menu.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono afflitti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa			
Risoluzione			
800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing			
4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media			
Risoluzione			
800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing			
4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta			
Risoluzione			
800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing			
6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere i testi di Alberto "Pape" Falchi, soprattutto se in chiusura e pieni di termini "rognosi"
Gioco preferito: *The Movies*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Scrivere tante pagine per i suoi boss preferiti, puntuale e senza creare problemi, soprattutto in chiusura.
Gioco preferito: *Psychonauts*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Scrivere la sezione hardware lasciando almeno un paio di frasi in sospeso, giusto per vedere se chi corregge le vede.
Gioco preferito: *Il Padrino*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Prendere in giro i superiori, specie se grandi, grossi e di cattivo umore. Ovviamente, al momento sbagliato
Gioco preferito: *NFS Most Wanted*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Prendersi cura della guida al DVD, rendendosi conto che sono davvero gioie e dolori. Più dolori, in effetti.
Gioco preferito: *Batt. per la Terra di Mezzo II*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Prendersela perchè i vertici mettono in dubbio la sua capacità di giudizio. Però la Forza scorre potente in costui.
Gioco preferito: *D&D Online: Stormreach*

ELISA LEANZA
Specializzata in: *The Sims*, le espansioni di *The Sims*, *Harry Potter*, *Resident Evil* e nei giochi proibiti ai minori.
Gioco preferito: *Onimusha 3* con la pate

Finalmente!

Le terre di Tamriel aspettano solo noi.

È innegabile che l'evento di questo mese sia l'arrivo di *Oblivion* nei negozi. Uno dei giochi di ruolo, anzi, uno dei *giochi* più attesi degli ultimi anni non ha mancato la "seconda" promessa, dopo il rinvio subito rispetto alla prima data di uscita prevista, sotto Natale.

Un "evento" non solo per gli appassionati di GdR, ma per ogni giocatore su PC, dato che *Oblivion* rappresenta una pietra miliare con cui tutti i titoli futuri, di qualsiasi genere, dovranno misurarsi e con cui saranno confrontati. L'eccezionalità della sua uscita viene testimoniata anche dalla recensione più lunga mai pubblicata su GMC, che inizia voltando pagina e prosegue per ben 12 facciate!

Non anticipiamo nulla, ma vi consigliamo di prendere almeno una settimana di vacanza da lavoro, fidanzata/o, consorte, scuola, prole e amici per dedicare più tempo possibile al "primo impatto" con le terre di *Oblivion*, che sono – innanzi tutto – un mondo realistico e convincente dove perdersi è un vero piacere, di quelli che capitano, purtroppo, di rado.

È un mese comunque ricco di titoli interessanti: Alberto "Don Pape" Falchi parla con spiccato accento siciliano da quando ha completato *Il Padrino*, promettendo teste di cavallo nel letto a tutti i detrattori della sua configurazione hardware ideale. *Il Padrino* merita di essere preso in considerazione anche solo per il fantastico doppiaggio in italiano, che non sfigura nei confronti di quelli delle produzioni cinematografiche – lo stesso non si può dire di *Oblivion*, in cui la traduzione è l'unica nota realmente dolente.

Vincenzo Beretta ha invece approfondito l'esplorazione spaziale con *Galactic Civilizations 2*, che porta i fasti tipici delle realizzazioni di Sid Meier là dove nessuno può sentirci urlare; Yuri Abietti è ormai convinto di essere un Nano ninja di terzo livello, ed è tutta colpa delle lunghe sessioni multiplayer a *Dungeons & Dragons Online*. Segnaliamo anche l'arrivo del primo dei titoli Capcom "convertiti" per PC e distribuiti da Ubisoft, *Onimusha 3 Demon Siege*, che però gusterete al meglio solo installando l'ormai quasi immancabile patch, pronta all'uscita del gioco stesso.

Troverete, poi, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, un titolo particolare (e non pienamente riuscito, purtroppo), che fino all'ultimo non era certo arrivasse per il nostro benamato ed eclettico compagno di giochi. La versione PC non è da meno rispetto a quella Xbox, giunta nei negozi ormai da mesi, ma non ha neanche molto in più di cui gloriarsi, come leggerete nella nostra recensione, e questa ormai è una qualità che non possiamo ritenere soddisfacente.

Insomma, anche questo mese ce n'è un po' per tutti i gusti – ci vediamo a Imperial City!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it



LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET



pag. 80



pag. 92


pag. 96


pag. 102


pag. 104



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Viaggiare per mezza Europa per scrivere anteprime e recensioni. Qualche volta in ritardo, ma fa niente.
Gioco preferito: *Civilization IV*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Dominare tutti i tornei inter-redazionali di *PES 5*. A colpi di calcio rotante... altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco preferito: *PES 5*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, recensendo i giochi e consegnando il testo *prima* del dovuto. Bravo!
Gioco preferito: *Total Overdose*



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Unire le sue due passioni, ovvero videogiochi e la musica. I dance game non sembrano soddisfarlo, però.
Gioco preferito: *Call of Cthulhu*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Diffondere al nemico notizie riservate durante le cene aziendali. Però GMC non dimentica, gringo.
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Sapere quando tacere; sapere quando parlare. Una vera arte, nella dura vita lavorativa a GMC.
Gioco preferito: *Serious Sam II*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Scrivere lunghissime guide sulle avventure allegate a GMC, cercando di chiarire bene bene la foggia delle icone.
Gioco preferito: *Fahrenheit*



Gli archi sono utilissimi per colpire i nemici più insidiosi da lontano: meglio se in modalità "stealth".





I combattimenti sono frenetici e violenti: tuttavia, potrete sempre modificare il livello di difficoltà "al volo".

GENERE: GIOCO DI RUOLO

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

Più che di un gioco di ruolo, parliamo di perfezione.

COSA vi piace in un gioco di ruolo per computer? La possibilità di immergervi in un mondo realistico, di vivere una vita alternativa più avventurosa di tutti gli eroi della letteratura fantasy messi insieme, di creare un personaggio che all'inizio è debole come un pulcino, e si deve guardare da topi troppo cresciuti, ma che grazie ad appassionate ore di gioco diventa un eroe in grado di abbattere persino le divinità più spietate?

Volete esplorare miriadi di catacombe, sotterranei, rovine, castelli, città abbandonate, risolvendo nel contempo centinaia di missioni e decine di enigmi? E magari desiderate di poter scegliere tra il Bene e il Male, tra il guadagnare qualcosa o il rubarlo nelle tenebre, tra l'uccidere e il salvare?



Se la risposta è, come speriamo, un sonoro "sì", siete arrivati nel posto giusto. Dopo un paio di anni piuttosto avari quanto a GdR, tutti gli appassionati dei dadi digitali possono finalmente tirare un sospiro di sollievo, perché *Oblivion* sta arrivando, e – lo anticipiamo subito – ha mantenuto *tutte* le promesse fatte, senza eccezioni. Partiamo proprio da quella che, in un'ipotetica "recensione perfetta", dovrebbe forse essere la conclusione. Ma non ci interessa, perché quando abbiamo iniziato a giocare a *Oblivion* nel bunker di Take 2 e abbiamo superato il primo sistema di dungeon (in pratica, la più completa fase di creazione del personaggio dai tempi dei tarocchi di *Ultimo IV*), ciò che volevamo sapere era solo questo: se gli anni di anteprime, scoop e "assaggi" trascorsi tra l'annuncio del seguito di *Morrowind* e l'arrivo di *Oblivion* nei negozi erano stati spesi invano, preparando una sonora delusione.

Come chi ci legge – ne siamo certi – abbiamo passato questi lunghi mesi di attesa sbavando sulle foto rese pubbliche da Bethesda. Già qualche mese fa avevamo avuto modo di affondare i denti, per qualche ora, sulle prime fasi di gioco di *Oblivion* e avevamo avuto una parziale conferma che "si poteva stare tranquilli". Ma cosa sono mezza dozzina di ore per il seguito di quel *Morrowind* che ce ne ha regalate a centinaia di divertimento?

> **"Sia ben chiaro che *Oblivion* è un gioco di ruolo"**

La sessione di gioco di GMC nel suddetto bunker di Take 2 è durata oltre 45 ore, in cui abbiamo completato la "trama principale", e "scalato" fino al vertice due delle quattro gilde. Non sappiamo dirvi, lo confessiamo, se *Oblivion* replicherà l'inaudito successo di *Morrowind* (che oggi può contare decine di migliaia di Mod, da semplici armi aggiuntive a interi edifici e isole da esplorare), perché tutto questo lo scopriremo solo tra qualche mese.

Possiamo però affermare senza alcun timore di essere confutati che *Oblivion* è il capolavoro che tutti speravamo arrivasse. È un campione tra i GdR che soddisferà sia i palati navigati di chi gioca da decenni e ha visto nascere il genere con titoli come *Ultimo Underworld*, sia quelli di chi si avvicina a questo fantastico mondo per la prima volta. Alcuni lettori, soprattutto coloro che pensano di appartenere alla seconda categoria, potrebbero preoccuparsi per le "45 ore" di gioco, in un periodo in cui i migliori sparatutto, come *F.E.A.R.* e *Call of Duty*, si completano in 10-12 ore al massimo.

Non spaventatevi, non ce n'è motivo. Le nostre esaltanti 45 ore sono volate in un batter d'occhio, come accade quando si legge uno di quei romanzi (fantasy, ovviamente!) che rimarranno nel cuore per sempre. Casomai, l'unica preoccupazione, d'ora in poi, deve essere quella di trovare il tempo per giocarci a sufficienza!

LA LINGUA DI OBLIVION

Oblivion arriverà in Italia con tutti i testi a schermo (oltre a scatola e manuale) tradotti, mentre il parlato di tutti i dialoghi rimarrà in inglese. Abbiamo potuto provare la versione italiana in extremis, poco prima di andare in stampa. La qualità della traduzione italiana delle scritte a video è, purtroppo, tra l'appena sufficiente e il mediocre: oltre ad alcune scelte stilistiche discutibili, come la traduzione letterale del nome delle botteghe e degli incantesimi che a volte fa un po' sorridere (come "piccolo infiacchimento"), abbiamo notato errori grossolani (per esempio, potrete "patteggiare" invece di mercanteggiare) che, in certi casi, rendono difficile capire cosa fare nelle quest, specie quando una locazione viene chiamata in un modo e sulla mappa è rimasta in inglese. Alcuni dialoghi non hanno i sottotitoli, ma se non comprendete quello che viene detto, troverete comunque tutto nel diario.

APRIRE LE PORTE NON È UN GIOCHETTO!

Quando dovrete aprire un forziere o una porta chiusi a chiave, potrete utilizzare quello che Bethesda definisce uno dei suoi "minigiochi": apparirà uno spaccato della serratura e dovrete manovrare il grimaldello in modo da bloccarne i "pistoncini". A ogni errore, perderete un prezioso grimaldello. Ovviamente, potrete saltare questo "gioco" facendo gestire il tentativo direttamente dal computer, che si baserà sulla vostra abilità da manigoldo. Un'alternativa valida per chi conosce bene le sfere magiche è cercare gli incantesimi che aprono le serrature al vostro posto!



IL MONDO SOTTERRANEO

Durante le nostre 45 ore di gioco, abbiamo visitato oltre 50 sotterranei: da piccole grotte abitate da una manciata di goblin, a sterminati dungeon composti da diversi livelli. Sicuramente, i sotterranei più caratterizzati sono quelli che visiterete per la quest principale; in essi troverete una cura e una possibilità di interazione maggiore. Tuttavia, ogni dungeon di *Oblivion* ci ha convinti fino in fondo e, se da una parte abbiamo trovato ben pochi enigmi al loro interno, dall'altra non possiamo certo lamentarci per il lavoro realizzato da Bethesda. Secondo i programmatori, vi aspettano oltre 200 sotterranei!



PER PICCINA CHE TU SIA...

Mentre in *Morrowind* era necessario installare uno dei Mod creati dagli appassionati per disporre di una casetta tutta vostra, in *Oblivion* tale possibilità è contemplata anche dal gioco base. Questo non vuol dire che sia una cosa semplice! In ogni grande città del continente troverete almeno un PNG desideroso di cedervi una magione, ma i prezzi sono davvero proibitivi: la quotazione media è di 15.000 unità di credito! Tuttavia, possiamo rivelarvi che c'è qualcuno disposto a disfarsi della propria villa per molto meno... chissà perché! Risolvendo una quest a Leyawiin, inoltre, potreste ricevere un posto per riposarvi, quindi pensateci bene.





Gli scenari di *Oblivion* sono davvero fantastici e accattivanti.

Sarà consentito acquistare una quantità di incantesimi a dir poco imbarazzante. Fate attenzione, potrete lanciarli solo se sarete abbastanza abili nella specifica disciplina.

CHI PUÒ GIOCARE A OBLIVION?

Non avete mai toccato un gioco della serie *The Elder Scrolls*? Poco male: oltre alla eccezionale creatività dei suoi programmatori, *Oblivion* e *Morrowind* hanno in comune solo il background, quindi non vi perderete quasi nulla, se non qualche riferimento più o meno evidente. Se, poi, volete riparare a un errore di gioventù (cioè intendete giocare a un altro capolavoro, ovvero *Morrowind* stesso) lo abbiamo allegato a GMC di aprile 2005!

QUALCHE NUMERO

Ecco le statistiche finali delle nostre 45 ore di gioco:

Livello raggiunto: 21

Giorni Passati: 122
Salvataggi effettuati: 97
Quest attive: 9
Quest completate: 79
Creature uccise: 643
Uomini uccisi: 325
Posti trovati: 85
Portali di Oblivion chiusi: 10

Giorni passati come vampiro: 23
Colli morsicati: 5

E sì, abbiamo finito la quest principale, ma non vi sveliamo nulla!

BENVENUTI A TAMRIEL!

In linea teorica, la "missione principale" attorno a cui ruota l'intera vicenda di *Oblivion* può essere "risolta" in una ventina circa di ore. Ciò significa che, se deciderete di ignorare ogni missione "secondaria", ogni richiesta di aiuto più o meno accorata, ogni stuzzicante enigma che vi si parerà di fronte volenti o nolenti, potrete aiutare il reame di Cyrodiil a salvarsi dalla caduta nell'inferno in circa due dozzine di ore scarse. Siamo sicuri, però, che non riuscirete a non cadere in tentazione. Non sarà possibile, cavalcando nelle distese di rigogliosa vegetazione che popolano gli spazi tra i vari centri abitati, ignorare la miriade di rovine, di templi, di città abbandonate, di fortezze cadute. Anzi, il rischio è che il giorno dopo, nel mondo reale, vi chiediate cosa nasconda quella casupola diroccata davanti a cui passate tutti i giorni da una vita – se intendete esplorarla, GMC vi consiglia di farlo con una spada, meglio se magica!

Avete letto bene, comunque: la trama principale "dura" circa venti tiratissime ore. Stando ai programmatori di *Oblivion*, se cercherete invece di risolvere tutte le quest (le missioni presenti nel gioco), non ve ne staccherete prima di 100 ore. Secondo la nostra opinione, e basandoci su quel che ci rimane da vedere dopo 45 ore di gioco realmente intenso, vi *divertirete* per almeno 100 ore. Ve le *godrete* davvero. Molti titoli che promettono una longevità teorica anche solo di dieci ore diventano mortalmente noiosi dopo tre o quattro, se non di meno. Purché non siate inamovibili come le statue in rovina degli Ayleid (gli Elfi "antichi" di Tamriel), siamo sicuri che *gusterete* questo gioco per almeno un centinaio di ore, cosa che è già di per sé un record, nella storia del divertimento elettronico.

Scrivendo questa recensione, dobbiamo stare molto attenti a non rivelare nulla della splendida trama che vi aspetta nel mondo di Tamriel. È un compito particolarmente difficile, in quanto in *Oblivion*, come per tutti i GdR che possono essere catalogati sotto la voce "capolavori", la trama è parte integrante del divertimento e del motivo per cui non vi sognerete di abbandonare Tamriel al suo odioso destino.

Senza svelarvi troppo, scriviamo che il verdeggiante mondo in cui vi avventurerete è invaso da spietate creature provenienti da

LE SCHEDE VIDEO SUPPORTATE

Queste sono le schede video supportate ufficialmente da *Oblivion*:
ATI X1900 (serie)
ATI X1800 (serie)
ATI X1600 (serie)
ATI X1300 (serie)
ATI X850 (serie)
ATI x800 (serie)
ATI x700 (serie)
ATI x600 (serie)
ATI Radeon 9800 (serie)
ATI Radeon 9700 (serie)
ATI Radeon 9600 (serie)
ATI Radeon 9500 (serie)
NVIDIA GeForce 7800 (serie)
NVIDIA GeForce 6800 (serie)
NVIDIA GeForce 6600 (serie)
NVIDIA GeForce 6200 (serie)
NVIDIA GeForce FX (serie)

LA SALUTE VIENE... ASPETTANDO

Per dormire dovrete trovare un letto utilizzabile (il giaciglio di una signora nella cui casa vi siete introdotti nottetempo, anche se libero, non è considerato tale!). Quando entrerete a far parte di una Gilda, potrete per esempio sfruttare i letti all'interno dei suoi edifici. All'esterno delle città riuscirete a dormire solo se troverete un sacco a pelo, che però è un oggetto abbastanza raro, e che non potrete raccogliere. Per riposarvi e recuperare le forze (e i punti magia) potrete però "aspettare" un'ora o due sul posto.

QUESTIONE DI ESPERIENZA

Come è lecito aspettarsi da un GdR "serio", il vostro personaggio acquisirà esperienza massacrando i nemici e risolvendo le missioni: quando sarete pronti per salire di livello, apparirà un simbolo vicino alla bussola: dovrete dormire in un letto per ricevere i bonus del passaggio di livello.



HARDWARE DA FAVOLA

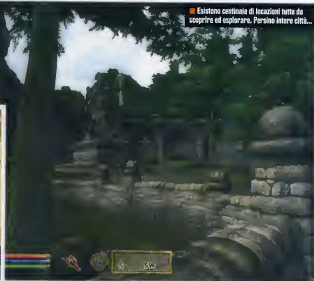
Configurazione "da favola"
Abbiamo provato *Oblivion* su un PC da "favola": Pentium4 3 GHz, 1 GB di RAM e una ATI X1900XT, e non abbiamo notato problemi di nessun tipo – ci mancherebbe, direte voi – giocando con HDR attivato in 1280x1024. I caricamenti erano praticamente immediati all'esterno, leggermente più lunghi (sotto i cinque secondi) entrando nelle città. Anche combattendo contro cinque o sei nemici (il massimo che ci sia capitato) non abbiamo visto rallentamenti. Da notare che anche con il super computer a nostra disposizione era possibile utilizzare l'HDR insieme all'AntiAliasing.

Configurazione "medio-alta"
Abbiamo poi installato il gioco su un più modesto, ma sempre pregevole, Athlon 64 3.600+, con 1 GB di RAM e una 6800GT di NVIDIA. Il programma lo ha riconosciuto come configurazione "Alta", e siamo stati in grado di giocarci senza grossi problemi in 1024x768, sempre con HDR attivato e AA disattivato. Negli esterni più "densi" di vegetazione abbiamo notato qualche rallentamento, ma non troppo fastidioso.





Il sistema di mappatura automatica non è perfetto, ma si rivelerà lo stesso molto utile.



Esistono centinaia di locazioni tutte da scoprire ed esplorare. Persino intere città...

misteriosi portali rosso fuoco, che spuntano un po' ovunque. Tutto questo capita perché l'Imperatore semidio di Tamriel è stato ucciso (per la verità praticamente tra le vostre braccia) da una setta di perversi adoratori di Oblivion: il mondo e le divinità "al di là" dei portali.

UN SOLO EROE

Il vostro compito, molto brevemente, sarà quello di trovare un erede segreto dell'Imperatore, di condurlo al sicuro e di scoprire un modo per chiudere tutti i dannati varchi. Il che, vi avvisiamo, è po' come se per descrivere "Il Signore degli Anelli" vi dicessimo che è un romanzo in cui i protagonisti devono trovare un anello e gettarlo in un posto molto caldo.

Come probabilmente sapranno molti dei nostri lettori, inizierete questa splendida impresa in un'umida e triste cella delle prigioni imperiali. Non conta chi siate o cosa abbiate fatto per finirci, ma solo che l'Imperatore in persona, insieme a un nutrito gruppo di guardie appartenenti al famoso (per chi ha già giocato ad altri titoli della saga *The Elder Scrolls*) corpo delle Blades, entra nella vostra cella e apre un passaggio segreto che conduce all'esterno.

"Vi sentirete parte della tremenda lotta tra le forze del Bene e quelle infernali"

Un'occasione unica per fuggire, ma anche per scoprire che l'Imperatore vi ha già incontrato nei suoi sogni e vede il vostro viso come una conferma del fatto che presto sarà ucciso. Invece di farvi giustiziare come menagramo imperiale seduta stante, decide di risparmiarvi e di lasciarvi fuggire tramite lo stesso passaggio. Le sue guardie non saranno altrettanto entusiaste, quindi vi spediranno per una strada alternativa fatta di cunicoli ancora più scuri e incerti, abitati da esseri poco amichevoli.
Come abbiamo già scritto, il primo sotterraneo è in pratica un enorme e completo tutorial, che spiegherà anche a chi non abbia mai toccato un mouse nemmeno per giocare a "campo minato" come muoversi perfettamente nel mondo di *Oblivion*, come combattere e come lanciare incantesimi. Inoltre, funge da sistema per la creazione del personaggio: sia l'Imperatore, sia le altre guardie vi porranno delle domande all'apparenza senza secondi fini, ma che in effetti ritaglieranno su misura per voi il personaggio con cui affronterete questo capolavoro unico. Ci sentiamo anche di rassicurare i giocatori più esperti: chi ha finito *Morrowind* tre volte non lo troverà affatto noioso, dato che è a tutti gli effetti il primo di una lunghissima e avvincente serie di dungeon.

Alla fine del sotterraneo, una guardia vi suggerirà persino la classe tra le venti abbondanti già pronte nel gioco: vi dirà che, avendovi visto combattere in modo spericolato, o lanciare incantesimi con

DI SOPPIATTO

È possibile entrare in modalità "stealth" in ogni momento: andrete più lentamente, in compenso sarete meno visibili ai nemici. Non possiamo dire che con questa modalità sia possibile evitare parecchi scontri – noi non ci siamo riusciti, ma forse è colpa del nostro paladino da 80 Kg abbondanti, più armatura di piastre! Tuttavia, se riuscirete a colpire un nemico ignaro di voi in questa modalità, causerete danni extra. Dobbiamo ammettere che si tratta di una delle "trovate" meno riuscite di questo capolavoro: sebbene uno dei designer provenga dal team di *Thief: Deadly Shadows*, in *Oblivion* è realmente difficile agire alla Garrett o alla Sam Fisher. Il puntatore sembra più indicare quando siamo visibili dai nemici, piuttosto che la nostra effettiva invisibilità (che spesso non "funziona" bene anche in aree molto scure). Che le guardie nemiche abbiano il radar fantasy?

■ I sotterranei sono pieni di infide trappole, come queste "palle chiodate" che ci hanno appena dato il benvenuto.

■ I dungeon sono ottimi posti dove incontrare ectoplasmi e fantastici effetti di luce. Spesso insieme.

■ Gli interni dei negozi sono pieni di oggetti e dettagliatissimi. E ce ne sono centinaia!

■ Ogni aspetto del gioco è colmo di incredibili dettagli, come l'elsa riccamente elaborata di questa spada.

VEDO LA LUCE!

Oblivion è il primo gioco (se escludiamo il livello *Lost Coast* per *Half-Life 2*) a sfruttare l'HDR. L'High Dynamic Range è un sistema che, grazie al Pixel Shader 2.1, permette di simulare in modo molto prossimo alla realtà il comportamento della luce e dell'illuminazione. Per esempio, quando visiterete una torre di Oblivion e passando da un corridoio buio a una stanza con una luce rosso sangue rimarrete leggermente abbagliati, lo dovrete all'HDR.

una perizia non comune, secondo la sua opinione sareste un perfetto Paladino o un eccellente Battlemage. Questo non vi impedirà di scegliere un'altra classe, quale il Monaco o il Ladro, né di crearne una tutta vostra, come per esempio un mago specializzato nei furti con destrezza, ma che non disdegna le mazze e le asce. Sia ben chiaro che *Oblivion* è un gioco di ruolo: avrete un alter ego "fondato" sulle sue caratteristiche primarie (Forza, Intelligenza, Fortuna, e via dicendo) e definito dalle sue abilità, come "Uso della Spada" o "Capacità di forzare una serratura". Se avrete scelto un mago inetto con le armi, potrete essere abilissimi con il mouse in giochi come *Call of Duty*, ma le vostre spadate non faranno molto danno neppure a un coniglio, mentre se impersonerete una guerriera tutta muscoli e poco cervello difficilmente riuscirete a lanciare un semplice incantesimo curativo due volte di fila.

UN MONDO DA SOGNO

Una volta stabilito chi siate, a che razza e a che classe apparteniate, sarete pronti a uscire nel mondo esterno. Se il vostro computer è ben equipaggiato, la scena che vi si parerà davanti sarà di quelle da mozzare il fiato. Prendete una qualsiasi delle immagini di esterni che vedete in queste pagine e cercate di immaginarvela in movimento, come se fosse il fotogramma di un filmato. Considerate che l'erba ondeggia con il vento, che vedrete delle farfalle svolazzare in giro e magari un cervo sfrecciarvi di fronte, mentre l'acqua si muove in modo molto realistico (anche se, a volte, assomiglia più a un liquido oleoso).

Se rimarrete a bocca aperta abbastanza a lungo, noterete che il sole tramonterà e che, verso il crepuscolo, tutti i colori assumeranno una splendida tonalità rossastra, per poi smorzarsi nella notte, quando appariranno le stelle. Con ogni probabilità, rimarrete anche vittime di un sonoro acquazzone e osserverete il mare incresparsi sotto la forza battente delle gocce di pioggia. Quando il maltempo passerà, rimarrà una sottile nebbiolina grigia, che vi impedirà ancora per qualche ora di contemplare tutta Cyrodiil, dalle catene montuose a est a quelle ancora più selvagge a ovest. Se vi arrampicherete su una di queste montagne durante una giornata di bel tempo, riuscirete a rimirare letteralmente mezzo continente e almeno un paio di città, distinguendo all'interno delle loro cinte murarie gli edifici in cui vi imbatterete una volta che le visiterete. E che dire delle ombre? Il gioco sfrutta quasi ovunque le famigerate "soft shadows", che invece di proiettare ombre nette e irrealistiche, creano eccezionali ragnatele di ombre soffuse. Quando abbiamo visto un PNG aprire una mano di fronte a una guardia e l'ombra delle dita proiettarsi così efficacemente al suolo, era difficile credere ai nostri occhi.

Una volta ripresi da questa visione, che può essere catalogata come appartenente a un gioco "next gen" (cioè, della nuova generazione), sarà tempo di decidere del vostro fato. Andare nella vicina Città Imperiale ed entrare nell'Arena per scommettere sui gladiatori? Raggiungere la Gilda dei Guerrieri di Anvil e iniziare a seguire l'abnorme serie di missioni che

DIFFICOLTÀ SU MISURA

Sarete liberi di modificare il livello di difficoltà del gioco quando vorrete, essenzialmente con l'effetto di aumentare o diminuire l'impegno offerto dai combattimenti e il numero di nemici. Un duello vi sembra troppo difficile o siete rimasti senza pozioni di cura? Nessun problema! Se proprio non riuscirete a cavarvela, potrete rendervi un po' più semplice la vita.

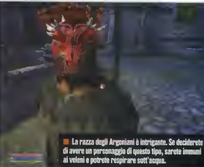


Il mondo di gioco corrisponde a oltre 660 Km quadrati – il doppio di Milano!

I CENTRI DELL'IMPERO

Le città di *Oblivion* sono spettacolari: ce ne sono ben nove, ognuna brulicante di vita frenetica, e sono tutte piuttosto grandi. Ogni centro abitato dispone di diversi negozi, più o meno specializzati, e quasi tutti vantano una filiale delle Gilde più importanti. Quello più maestoso è Imperial City, la capitale che da sola, probabilmente, è più grande di altre tre città messe insieme: pensate che nel solo quartiere dei mercanti abbiamo notato oltre *trenta* negozi! Considerate che ogni cittadino si alza al mattino, si reca al lavoro, va a mangiare e segue una routine molto elaborata – e in tutte le città vedrete almeno una trentina di abitanti!





La razza degli Argoniani è intrigante. Se deciderete di avere un personaggio di questo tipo, sarete immuni ai veleni e potrete respirare sott'acqua.

vi porteranno ai suoi vertici? Tentare di mettervi in contatto con la Congrega dei Ladri, che ovviamente non dispone di edifici facilmente riconoscibili e aperti al pubblico?

Esattamente come in *Morrowind*, in *Oblivion* non c'è "qualcosa che dovrete fare". Non vi troverete in un canyon che vi permette di spostarvi solo nella sua lunghezza, ma in una prateria, liberi di andare ovunque desideriate. La trama principale è un'abile scusa per consentire di misurarsi con una storia epica, in cui sarete l'attore principale, ma è probabilmente la parte più "scontata" del gioco.

Intendiamoci, raramente abbiamo visto dei GdR che potessero vantare un intreccio così ricco di colpi di scena e di momenti epici, e siamo certi che quando lo "vivrete" sarete d'accordo con noi nel ritenere alcune "trovate" originali e ingegnose (non ci sogniamo neanche lontanamente di svelarvele!). Il modo migliore di affrontare questa epica avventura, secondo l'opinione di chi vi scrive, è di intervallare una parte di "trama principale" a una buona dose di "esplorazione libera". E mentre la trama di *Morrowind* è stata vista da molti giocatori come troppo dispersiva e poco controllabile, possiamo garantirvi che quella di *Oblivion* è molto più tradizionale e comprensibile. Non capiterà mai di chiedersi perché stiate facendo questo o quello, o perché dovete trovare un certo oggetto: i "mandatari" delle missioni spiegheranno molto esaurientemente i propri motivi e vi sentirete parte della tremenda lotta tra le forze del Bene e quelle infernali.

Tuttavia, proprio come accade qui a GMC, anche se percepirete spesso una certa urgenza nelle richieste dei vostri "superiori", non ci sarà mai una reale fretta. Sarete liberi di accettare un incarico in cui vi si chiederà di correre in una certa città e salvarla da un nuovo Portale di Oblivion, e potrete permettervi il lusso di intraprendere altre 10 o 50 missioni secondarie senza che l'abitato in oggetto cada e il vostro compito fallisca. Ciò sempre nell'ottica che, sebbene per semplicità definiamo le missioni non appartenenti alla trama come "secondarie", in realtà la bellezza e la profondità di *Oblivion* è proprio in questo, ovvero nella miriade di quest che esulano da quella principale e che, quindi, hanno permesso alla fantasia dei designer di sbizzarrirsi.

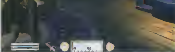
"La tanto pubblicizzata Intelligenza Artificiale Radiante esiste e funziona"

Tanto per fare qualche esempio, dovrete entrare nei sogni di un mago caduto in un torpore senza risveglio, oppure visitare il mondo dipinto da un artista con un pennello magico. Vi troverete a essere delle pedine nelle mani della polizia locale; dovrete scovare modi alternativi di ammazzare della gente, senza coinvolgere scomodi testimoni; scoprirete la fonte di antiche maledizioni o, ancora, sgominerete bande di vampiri.

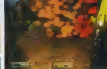
Delle oltre 70 quest che abbiamo iniziato (siamo orgogliosi di dire che le abbiamo completate quasi tutte), abbiamo notato che parecchie non richiedevano necessariamente l'uso della spada o di altri corpi contundenti. Una decina almeno prevedevano una nostra decisione "morale" (attirare il cattivone di turno in casa di una donna che lo vuole uccidere, sapendo che questa andrà in galera per il suo gesto, o trovare un metodo alternativo, ma magari illegale?), in molte altre potevamo scegliere come fare per ottenere un certo risultato,

VAMPIRE: THE OBLIVION

Sì, i vampiri ci sono! Possiamo confermarvi che non solo si aggirano per le lande di Tamriel anche in questo nuovo capitolo, ma che sono sanguinari e spietati come non mai. E fate attenzione, perché potreste venire contaminati e ciò significherebbe essere costretti a vagare di notte. Inoltre, almeno una quest in cui ci siamo imbattuti coinvolge alcuni misteriosi omicidi che potrebbero o meno essere opera di un malvagio succhiasangue...







ASSOCIAZIONI, ALCUNE PER DELINQUERE

Esistono due Gilde "legali", in *Oblivion*: quella dei Guerrieri e quella dei Maghi. La prima è fantastica per ricevere una lunghissima serie di quest molto interessanti e particolari (quella di apertura è una citazione da *Morrowind* a base di... topi!). La seconda è fondamentale per accedere alla ambitissima Accademia dei Maghi, i cui cancelli altrimenti rimarranno ben chiusi. Esistono, poi, due Gilde "illecite": la prima è quella dei Ladri, i cui membri si metteranno in contatto con voi se vi riterranno dei potenziali colleghi. La seconda è quella ancora più misteriosa della "Fratellanza Oscura", su cui però non possiamo rivelarvi nulla. Vogliamo dormire notti tranquille, noi!





Il mondo dietro i portali di Oblivion è davvero mostruoso!

All'interno delle Gilde, troverete parecchie quest per i vostri denti!

sfruttando anche vie poco ortodosse. Ci ha stupito un po' la scarsità di quest basate su enigmi logici o su puzzle, ma nel caleidoscopio di emozioni di *Oblivion* non ne abbiamo sentito troppo la mancanza. Tenete presente che, molto spesso, dovrete usare intelligenza e intuizione per capire cosa fare: per esempio, dopo aver trovato un libro particolarmente ambito dai maghi della Gilda locale, potevamo scegliere se darlo al "capo" della Gilda stessa o a un membro "fuoriuscito", dato che entrambi ci avevano promesso grandi ricompense. Solo con una certa dose di ingegno (e di grimaldelli!) siamo riusciti a ottenere entrambe le ricompense!

MATERIA E PSICHE

Questo perché la tanto pubblicizzata "Intelligenza Artificiale Radiante" c'è e funziona, in modo talmente perfetto e completo che non vi accorgerete della sua esistenza. Sembra un controsenso, ma è proprio così. Grazie a questo sistema, tutti gli esseri viventi di *Oblivion* si comportano simulando un'Intelligenza Artificiale avanzatissima: il Conte di una città, alle sei di sera, cena con i suoi consiglieri, così come le guardie della cittadella si ritrovano nelle torri fortificate per mangiare e poi andare a letto. Ogni personaggio non giocante ha una vita propria, che lo vede muoversi nel suo "habitat" in modo realistico e convincente; noterete la gente andare in chiesa la mattina, e poi recarsi nei campi, oppure il guardiano del faro accendere la "luce" a certe ore della sera e del mattino. Persino gli animali all'esterno delle città seguono delle "regole comportamentali", anche se ovviamente più semplici.

All'inizio, siamo sicuri che vi stupirete di vedere un gioco in cui la gente non solo apre e chiude i negozi a ore più o meno fisse, ma si reca anche a pranzo, oppure, nel pomeriggio si siede nella veranda (se c'è il sole, con la pioggia tutti a casa al caldo!) o si fa una bella passeggiata per le strade cittadine, chiacchierando con gli amici. Resterete affascinati nello scoprire alcune persone intente a seguirvi quando entrerete nelle Gilde, giusto per stare tranquilli che non commettiate furti o altri atti impropri. Dopo qualche ora, però, vi dimenticherete della Intelligenza Radiale: partirete dal presupposto che, se dovrete incontrare un negoziante, di notte sarà nel suo letto, a pranzo sarà nella vicina locanda e trascorrerà il resto del giorno nella sua bottega. Se intenderete rubare un anello a una facoltosa nobildonna, darete per scontato che il momento migliore sarà quando andrà a letto, di notte (se non sarà impegnata in gite più "piacevoli" fuoriporta). Se vi avvicinerete ai cancelli di una città tallonati da dei mostri, le guardie interverranno in vostra difesa, così come anche i pacifici cittadini che, magari, staranno entrando o uscendo in quel momento. Non vi stupirete più del fatto che un soldato ricorra allo spadone a due mani, mentre un cittadino, che riconoscerete poi per un membro della Gilda dei Maghi, preferirà una solida "fireball"!

Il sistema funziona a tutto tondo: se due personaggi nel gioco non si possono vedere, non c'è rischio che li sentiate chiacchierare del più o del meno dopo qualche minuto (anche se le "chiacchiere casuali" che udrete, a volte, sembrano un po' stupide e prive di senso); l'Intelligenza Radiante tiene conto delle antipatie e delle

NON ATTENDERE, PREGO

I caricamenti sono frequentissimi, in *Oblivion*. All'esterno, il computer carica da hard disk l'area attorno al punto in cui vi trovate ciclicamente, e lo fa con una velocità eccezionale. Se non fosse per la scritta che appare sullo schermo, non ve ne accorgereste nemmeno. Una volta in città (l'entrata richiede qualche secondo di attesa), il PC caricherà per pochi attimi ogni volta che entrerete in un edificio. Tutto questo, ovviamente, con un computer e un hard disk recenti. Inoltre, avere 2 GB di RAM eviterà alcuni lievi rallentamenti nelle zone di transizione.

PNG AL SEGUITO

In molti GdR, un nodo spinoso è costituito dal personaggi non giocanti che, per un motivo o per l'altro, devono seguire il protagonista: spesso si incastrano nelle porte, o si perdono chissà dove. In *Oblivion* non solo sono particolarmente in gamba e intelligenti, ma se effettuerete il "viaggio veloce", li ritroverete al vostro fianco.



Notate la qualità delle ombre in tempo reale, dita comprese.



Nelle città non mancano "attrazioni" come statue e monumenti.



Se commetterete degli atti illeciti, finirete in galera o verrete massacrati dalle guardie.

LANCIA NON ANCORA IN RESTA

In *Oblivion* non è possibile combattere o lanciare incantesimi mentre si sta cavalcando: un vero peccato, visto che ci sarebbe piaciuto emulare i cavalieri medievali e scontrarci in duello con i nemici, magari a dorso di creature più stravaganti. Ma non è detto che ciò non venga modificato da un Mod futuro: Bethesda ha già fatto intendere che pubblicherà dei contenuti extra che permetteranno di "vestire" la propria cavalcatura con bardature elfiche o armature!

SALVATE SPESSO, SALVATE SEMPRE

Fortunatamente, è sempre possibile salvare la partita, sia durante un combattimento, sia dentro un dungeon. È consentito utilizzare anche uno slot di "salvataggio veloce". Il gioco, inoltre, mette automaticamente al sicuro i vostri progressi ogni volta che entrate o uscite da un edificio, una città o un sotterraneo.

simpatie, che non verranno "piegate" per esigenze di copione. Nel corso della nostra sessione di gioco non abbiamo incontrato la più piccola contraddizione o incertezza, da questo punto di vista: ogni tanto è capitato che un PNG parlasse con stupore di una missione riuscita, quando la avevamo appena risolta per lui, ma non si tratta di grossi problemi. Una I.A. così sviluppata, e che governa tutti gli esseri viventi, non può che farci piacere, oltre a stabilire una nuova pietra di paragone che tutti i futuri GdR dovranno prendere in considerazione. Anzi, con cui tutti i *giochi* dovranno fare i conti. I programmatori hanno addirittura ammesso di aver dovuto "limitare" la I.A. dei personaggi non giocanti per evitare che prendessero delle iniziative potenzialmente pericolose per la vostra avventura. Tali limitazioni sono, però, poco intrusive e riservate unicamente a elementi delicati della trama. Una freccia indirizzata per errore al posto sbagliato potrà, dunque, provocare liti epocali (e magari utili per voi!) con morti per strada, come sarebbe lecito attendersi – con l'unica eccezione del PNG in possesso di un'informazione vitale, che anche nel tumulto verrà ignorato.

Questo sistema crea dei momenti davvero emozionanti: durante le nostre ore di gioco, mentre stavamo cavalcando verso il tramonto, abbiamo notato un'antilope che sfrecciava parallela alla nostra direzione, zampettando nella parte bassa di un torrente. Ci eravamo appena fermati ad ammirarla, quando dalla foresta è apparso improvvisamente un leone di montagna, evidentemente intenzionato a trasformarla nel suo banchetto serale. Senza pensarci due volte, siamo scesi da cavallo, abbiamo impugnato l'ascia e pestato duro il leone, ricevendo come ricompensa la sola soddisfazione morale di aver salvato un essere "digitale". Se questo non è da vero gioco di ruolo, non sappiamo cosa possa esserlo! Lo stesso vale per il sistema fisico: ogni oggetto di *Oblivion* può essere raccolto, esaminato o spostato, ma in quest'ultima azione riuscirete solo se sarete abbastanza forti. Non avrete problemi nel sollevare una gabbia toracica e alla luce di una torcia osserverete la splendida, anche se un po' macabra, danza delle ombre proiettate al suolo da ogni costola. Potrete scagliarla o lasciarla cadere e, se la tirerete su un tavolo su cui saranno presenti altri oggetti, vedrete volare in aria piatti e posate.

> **"Se questo non è da vero gioco di ruolo, non sappiamo cosa possa esserlo"**

Spostare il cadavere di un Orco di due metri per 160 chili (a occhio) sarà tutt'altro affare: potrete prenderlo per un piede e trascinarlo, molto lentamente, lungo il pavimento. Mossa molto astuta per evitare, per esempio, che i suoi colleghi si insospettiscano nel trovarlo morto sotto la luce. Con un sistema fisico tanto evoluto, ci saremmo aspettati decine di enigmi basati su pedane, oggetti da spostare, e via dicendo: da questo punto di vista siamo rimasti un po' delusi. Il sistema ha soprattutto lo scopo di rendere il gioco ancora più realistico. D'altra parte, siamo abbastanza certi che orde di Modder si precipiteranno a esplorare ogni opportunità anche in questo campo.

SPADE E MAGIE

Il sistema di combattimento di *Oblivion* ricorda abbastanza quello di *Morrowind*: il tasto sinistro del mouse vi permette di controllare gli attacchi con l'arma brandita, mentre il destro – ed è una novità – effettua la parata. Avendo uno scudo, vi riparerete dietro di esso, mentre se ne sarete sprovvisti o se starete usando un'arma a due mani parerete con la lama.

La "parata" non è più un semplice valore, ma un'abilità che sarà bene impiegare, nella mortale danza del combattimento: capire quando sia il momento di bloccare l'attacco nemico per respingerlo, in modo da sferrare il proprio affondo quando

PARLIAMONE!

Un altro "minigioco" previsto da Bethesda è quello che dovrete utilizzare per accattivarvi le simpatie di un qualsiasi PNG. Se un personaggio non giocante avrà per voi un sentimento di amicizia, piuttosto che di antipatia, potrà rivelarvi (o meno) più notizie o vendervi a prezzo migliore le proprie merci. In pratica, dovrete capire con quale ordine interagire tra quattro "modi di fare" uguali per tutti, che andranno dalla "battuta di spirito" al "tono minaccioso" (i personaggi con un alto punteggio in "Dialogare" riceveranno dei vantaggi). Se riuscirete, aumenterà la simpatia nei vostri confronti, altrimenti crollerà miseramente. In alternativa, sarete liberi di usare una quota di denaro o un incantesimo appropriato.

INVENTARIO, DIARIO E MAPPE

Con la semplice pressione di un tasto, farete apparire il menu che vi permetterà di tenere sempre sotto controllo lo status del vostro alter ego, l'inventario e l'elenco delle missioni ancora da completare e quelle completate. Oltre a una panoramica sul vostro personaggio, che comprende le sue statistiche e gli obiettivi raggiunti, sarete liberi di esaminare il vastissimo inventario, il cui limite è dato solo dal peso trasportabile (in effetti, un po' bassino per i nostri gusti). Gli incantesimi vengono trattati in modo simile agli oggetti dell'inventario – per fortuna, aprendo questa schermata, il gioco si mette in pausa, per cui potrete scegliere l'arma o l'incantesimo migliore anche in mezzo a una devastante battaglia all'ultimo sangue. Completano il tutto la sezione sulle missioni e quella delle mappe: cliccando su una missione ancora da completare la renderete "attiva", e la bussola punterà direttamente sull'obiettivo previsto dalla stessa. Esistono due mappe: quella generale, che vi fa vedere dove siete sul continente, e quella più particolare della città o del dungeon in cui vi trovate. Purtroppo, non è consentito zoomare in nessuna delle due. All'inizio, siamo rimasti un po' delusi da questo sistema, ricordando lo splendido inventario a finestre di *Morrowind* perfettamente adattabile e mobile, ma dopo qualche ora non ce ne saremmo separati più – è davvero funzionale e immediato!



1) Nome, razza, sesso e statistiche del personaggio, comprese le "onorificenze" ottenute
2) Inventario: armi, armature, pozioni e oggetti di ogni tipo
3) Incantesimi e pergamene con magie. Anche le abilità legate alla razza di appartenenza e al segno zodiacale
4) Mappe dell'area, di tutto il regno, missioni ricevute, attive e risolte
5) Il sottomenu cambia secondo quello principale: in questo caso, potete scegliere velocemente armi, armature e pozioni
6) Descrizione dell'oggetto visualizzato, comprese eventuali "cariche magiche"
7) Il vostro personaggio come appare agli "altri", quindi con armi, armature e oggetti vari



Ogni città ha il proprio stile architettonico ben distinto.



Addosso ai nemici e ai PNG vedrete effettivamente le armi e le corazze che utilizzeranno in combattimento.

questi è ancora sbilanciato, è fondamentale soprattutto con gli avversari più coriacei. Per lanciare gli incantesimi, invece, dovrete ricorrere alla tastiera. Dopo qualche ora di gioco a *Oblivion* conoscerete già una decina di incantesimi; dopo venti ore, ne avrete decine a disposizione. Per gettare un incantesimo è necessario andare nel menu apposito e selezionarne uno.

Per fortuna, quando accederete al menu, il gioco si metterà in pausa e non subirete gli attacchi dei nemici; inoltre, è consentito assegnare dei "tasti veloci" alle magie (ma anche ad altre armi, così da passare rapidamente dalla spada all'arco e viceversa) in modo molto intuitivo. Purtroppo non è possibile mappare i tasti addizionali del mouse: la rotellina verrà sempre sfruttata per passare dalla prima alla terza persona, e non c'è stato verso di assegnare ai due tasti extra presenti sul nostro fedele MX518 il compito, per esempio, di lanciare gli incantesimi. L'Intelligenza Artificiale dei nemici non delude per niente, come è lecito aspettarsi da un gioco in cui i PNG sono così realistici: tenendo conto che la maggior parte dei vostri avversari saranno bestioni più o meno grossi, ma sicuramente dall'aria poco perspicace, si dimostreranno fin troppo furbi nell'attaccarvi in branco, da direzioni diverse. Se finiranno a mal partito inizieranno a scappare, se saranno in grado di lanciare incantesimi prima vi bersaglieranno con delle fireball, poi vi finiranno all'arma bianca. Gli avversari in *Oblivion* sono così furbi da inseguirvi fuori dai dungeon: non potrete più ricorrere alla tattica di entrare in un sotterraneo, menare le mani finché i punti salute ve lo permettono – o scatenare una valanga di incantesimi finché avete punti magia – e poi uscire all'aperto; i nemici vi correranno dietro!

PORTALI SULL'INFERNO

I cattivoni peggiori, naturalmente, vi aspettano dietro i portali di Oblivion: finalmente abbiamo scoperto cosa si cela dietro queste sinistre ed enormi porte rosseggianti. Quando Bethesda descriveva Oblivion come l'inferno di Tamriel, non ne dava una definizione tanto lontana dalla realtà: superando il primo portale, ci siamo trovati su una specie di isoletta circondata da lava infuocata, abitata da esseri orripilanti e decisi a farci a pezzi con ogni mezzo.

Il vostro compito sarà, almeno inizialmente, quello di chiudere queste porte infernali acquisendo la "pietra" che le comanda, piazzata, dopo decine di nemici, in cima a una torre con stanze dai nomi molto pittoreschi quali il "Corridoio delle iniquità" e il "Salone della disperazione". Non fatichiamo a dire che la parte meno coinvolgente di *Oblivion* è proprio quella che passerete da questa parte dei portali, dato che si tratta, in sostanza, di lunghe scalate costellate da numerosi duelli con creature che, almeno nella prima metà dell'avventura, saranno così potenti da crearvi sempre qualche preoccupazione.

Va sottolineato che, spesso, basta chiudere un paio di questi portali per salire di livello, e questa da sola è già un'ottima motivazione per visitare Oblivion.

GLADIATORE!
Sebbene da Bethesda sia considerata come una "quinta Gilda", l'Arena di Imperial City fa storia a sé: potrete "iscrivervi" per combattere con creature sempre più grandi e potenti, oppure scommettere sul team che si scontreranno sotto i vostri occhi. In entrambi i casi, sarà un ottimo modo per aumentare i vostri fondi, soprattutto in previsione dell'acquisto di una casa.



Gli scheletri sono animati in modo davvero eccezionale - si nota l'ombra di ogni loro costola!



Le guardie potranno sempre fornirvi indicazioni sulla posizione di negozi e Gilde.

Per fortuna, non dovrete chiudere tutti i portali di *Oblivion* - molti sono "casuali".

PER I COLLEZIONISTI

È prevista una versione "Collector" di *Oblivion*: oltre al gioco in DVD, alla mappa su carta e al manuale, che troverete ovviamente anche nella versione "base", questa versione conterrà un DVD "bonus", su cui sarà presente un documentario sul titanico processo che ha portato alla creazione del gioco (ne trovate un "assaggio" sul DVD allegato all'omonima versione di questo numero di GMC), una moneta metallica di Cyrodiil, con il profilo dell'Imperatore Septim, e una guida a Tamriel di 112 pagine tutte a colori, che descrive questo fantastico mondo. Il costo della versione "Collector" è di 59,99 euro, dieci euro in più rispetto a quella "normale".



CONSTRUCTION KIT DA SCARICARE

Quando il gioco arriverà nei negozi (l'uscita prevista al momento di andare in stampa è il 24 marzo) sarà possibile scaricare da Internet il TES, il kit di costruzione usato da Bethesda per creare le mappe, i PNG e tutto quello che compone il mondo di *Oblivion*. Un'ottima notizia, sia per chi vuoi costruire nuovi Mod, sia per tutti i giocatori che presto potranno contare su decine, se non centinaia di espansioni gratuite!

LONGEVITÀ, QUESTA SCONOSCIUTA ("DATA FILES" NEL MENU C'È!)

Alla fine della nostra recensione, troverete come di consueto il voto "generale" e quello relativo alla Longevità – come potete prevedere, sono entrambi molto alti. Tuttavia, al momento è impossibile determinare se *Oblivion* seguirà le orme del suo celebre predecessore: tra qualche mese potremmo trovare la Rete letteralmente invasa da centinaia di Mod più o meno estesi, come è capitato per *Morrowind*. Ora possiamo solo esprimente una speranza, ovvero che questo accada. Tra qualche numero, nello spazio dell'Extra Life, speriamo di scriverne la conferma.



Tutti gli interni sono arredati in modo realistico a completo, come questa taverna.

Fantasmi a altre creature "spiritiche" possono essere feriti solo da armi magiche.

ALTRO CHE POTTER!

Troverete centinaia di incantesimi già pronti, in *Oblivion*, e quando accederete all'Accademia potrete crearne di vostri. Uno tra i più interessanti è quello della Paralisi, con cui siamo sicuri che molti si divertiranno a tentare esperimenti più o meno ortodossi. Non troverete, invece, alcun incantesimo di volo o levitazione: troppo semplice barare, come si era visto in *Morrowind*.

Difatti, come abbiamo già avuto modo di sottolineare parecchie volte, *Oblivion* è un GdR di quelli DOC, quindi tutto ciò che riuscirete o meno a fare è regolato dalle vostre caratteristiche e abilità: aumentare di livello significa non solo ricevere un bonus di punti ferita e di punti magia (necessari, rispettivamente, per sopravvivere più a lungo agli attacchi nemici e per lanciare un maggior numero di incantesimi, sempre più potenti). Ogni volta che salirete di livello, potrete migliorare le vostre caratteristiche base, come Forza, Intelligenza e via dicendo, e avrete a disposizione cinque possibilità per addestrarvi in una delle vostre abilità. Già normalmente, ogni colpo di spada, ogni salto che farete, ogni freccia che scoccherete miglioreranno leggermente il vostro "punteggio" nella corrispondente abilità: riuscirete, poi, ad

"Ogni eroe di *Oblivion* è unico e irripetibile"

affinare molto più velocemente una di queste abilità rivolgendovi a uno degli istruttori che troverete nelle città di Tamriel. Ogni abilità è indicata da un punteggio e a ogni "quarto" di esperienza riceverete notevoli miglioramenti: per esempio, un "Praticante" in spada farà più danni e rovinerà meno la propria arma in ogni combattimento.

Come avrete capito, tutto questo rende ogni eroe di *Oblivion* unico e irripetibile: noi siamo riusciti, nelle nostre 45 ore di gioco, a creare un Crusader che non disdegnava qualche fireball e capace di riparare in un certo modo le proprie armi e corazze, anche se bisogna riconoscere che era un vero fallimento quando si trattava di mercanteggiare e tirare sul prezzo e che non era un granché con le serrature chiuse.

Per quanto riguarda gli incantesimi, esistono sette scuole di magia (contando l'Alchimia) che si occupano ognuna della propria sfera. Quella della Distruzione ha a che fare con tutto ciò che c'è di esplosivo e distruttivo, quella dell'Illusione si occupa più del regno dell'invisibile e dell'aleatorio, mentre l'Evocazione consente di controllare i Non Morti e di incantare armi e corazze.

Per accedere a una di queste scuole, è sufficiente possedere l'abilità corrispondente. Quindi, a meno che non scegliate il più becero dei guerrieri, godrete



Esistono diverse razze di cavalli, in *Oblivion*, ognuna con le proprie caratteristiche.



In ogni momento, potrete passare dalla prima alla terza persona.



Se abbasserete il livello di difficoltà al minimo, con un solo colpo abbatterete la maggior pate dei nemici.

comunque di un minimo di conoscenza del mondo dell'occulto – il che è un bene. Non sappiamo proprio come avremmo potuto superare alcune quest, senza un piccolo tocco di magia.

Come in *Morrowind*, sarete liberi di creare incantesimi su misura o, quantomeno, di farveli creare: tuttavia, avrete accesso a questo genere di poteri solo mettendo piede all'Accademia della Magia, e vi avvisiamo che non sarà una cosa semplice. Abbiamo notato che le "missioni secondarie" legate alle quattro Gilde sono un po' meno numerose delle corrispondenti in *Morrowind*, ma molto più articolate e interessanti: non sarà più sufficiente la ricerca di qualche ingrediente magico fuori dalla città, o l'eliminazione di qualche topo dalla cantina di una signora di mezza età. Fin dalla prima missione delle Gilde, sarete tenuti a spremere le meningi e ad affidarvi a una dose abbonante di spade e incantesimi.

IL CIELO STELLATO SOPRA DI NOI

Sia per conto delle Gilde, sia per quello dei vostri nuovi "superiori", dovrete viaggiare parecchio, lungo l'enorme territorio di Cyrodiil. La sua grandezza è circa il 25% in più rispetto a quella di *Morrowind*, ma bisogna tener conto che, mentre il continente del terzo episodio era in pratica un anello non troppo esteso intorno a una serie di catene montuose circolari al centro, qui è tutto pianeggiante ed esplorabile, dunque a conti fatti l'area è ancora maggiore.

Semplicemente girovagando a caso, vi imbatterete in decine di siti degni di essere esplorati: nella maggior parte dei casi, si tratta di destinazioni che vi verrà chiesto di visitare da qualche PNG e che, quindi, non sono del tutto aperte al visitatore occasionale. In ogni caso, si tratta sempre di ricettacoli di tesori e di mostri, quindi una capatina vale sempre la pena farcela.

Ogni volta che individuerete un sito, apparirà una sua identificazione sulla mappa generale. In questo modo, potrete sempre farvi ritorno in futuro con qualche clic del mouse, grazie al cosiddetto "viaggio veloce", che vi farà apparire davanti a esso da qualsiasi punto di Tamriel, a meno che non siate all'interno di un dungeon, di un'abitazione o non siate coinvolti in un combattimento (o comunque troppo vicini a dei nemici ostili). Quando, invece, vi verrà indicata una locazione da raggiungere che non avrete ancora visitato, dovrete ricorrere all'esplorazione manuale, e andare di persona alla sua scoperta. In questi casi, è estremamente pratico disporre di un cavallo, che rende gli spostamenti molto più veloci. I cavalli di Tamriel sono dei veri fuoristrada, dato che riescono a superare delle pendenze che metterebbero soggezione a un provetto scalatore e a lanciarsi in discese a rotta di collo senza correre alcun rischio. Possono persino guadare nuotando mari e fiumi, anche se piuttosto lentamente. Inoltre, il sistema intelligente di "viaggio veloce" recupera automaticamente il vostro cavallo e lo fa apparire vicino a voi nel caso in cui vi spostiate con questo metodo (entrando in città, il quadrupede verrà messo automaticamente nelle onnipresenti stalle).

Un altro aiuto indispensabile per i vostri viaggi è dato dalla bussola, che è quasi meglio di un navigatore GPS: basterà selezionare una quest tra quelle presenti nel vostro diario e renderla "attiva", e apparirà

QUANDO LA TENSIONE... AIUTA!

Decine di appassionati in attesa di *Oblivion* hanno mandato via mail e via forum centinaia di domande e consigli su questa recensione, mentre era in fase "creativa". Ringraziamo quindi tutti gli HyperTESI del forum di GamesRadar, e in particolare la loro "voce" Fertal, dato che alcuni consigli sono stati molto interessanti!

NIENTE CONTROLLI DA CONSOLE

Oblivion è stato sviluppato anche per Xbox 360, la nuova console di Microsoft che ha molto in comune con i PC moderni. Il sistema di controllo è stato adattato perfettamente al suo joypad che, come saprete, è compatibile con i PC dotati di presa USB. Purtroppo, però, non è possibile utilizzarlo in *Oblivion* su PC come se fosse su Xbox, e questo è un peccato, perché la gestione dell'inventario via joypad è persino più intuitiva. D'altra parte, noi siamo contenti del buon vecchio e insuperato sistema tastiera più mouse, quindi poco male!





■ Un piccolo consiglio: se cercate bene, potrete avere un cavallo quasi fin dall'inizio del gioco...

■ I PNG sono molto intelligenti e non hanno problemi a seguirvi o guidarvi anche all'esterno delle città.





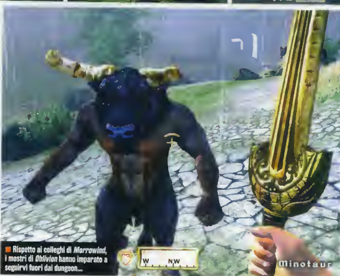
PRIMA O TERZA PERSONA?
Oblivion è pensato come un GdR in prima persona "da tutti i punti di vista". Tuttavia, è sempre possibile passare a una visuale in terza persona (alla *Tomb Raider*, per intenderci) che però è ben poco pratica durante i combattimenti e per lanciare gli incantesimi. D'altro canto, offre la fantastica opportunità di controllare come vi sta addosso l'armatura nanica appena trovata, o di ammirare il vostro personaggio mentre sorveglia, in sella a un cavallo, il paesaggio in cima a una rupe!

"Se siete fan del GdR puro, non userete il viaggio veloce"

un triangolino nella bussola stessa, che vi indicherà la strada verso il vostro obiettivo, sia questo un individuo o una zona. L'indicatore è intelligente: se lo attiverete dentro un edificio e l'obiettivo sarà fuori dalla città, vi segnalerà prima l'uscita più vicina dall'edificio, poi la strada per arrivare alle porte della città, infine l'obiettivo vero e proprio.

Molti avventurieri reduci da *Morrowind* potrebbero ritenere queste due novità, il "viaggio veloce" e la "bussola intelligente", delle forzature che semplificano troppo il gioco. *Oblivion*, senza "viaggio veloce" durerebbe 500 ore, non 100. Quasi ogni missione prevede spostamenti in lungo e in largo, e pensare di affrontarli tutti a piedi o a cavallo ci fa venire letteralmente i brividi. Certo, a volte ce ne siamo approfittati, soprattutto quando siamo riusciti ad acquistare una casa tutta nostra e abbiamo iniziato a scaricare gli oggetti raccolti in una missione prima di quella successiva; tuttavia, non abbiamo sentito tale possibilità come "estranea" allo spirito del GdR.

Lo stesso vale per la bussola: è vero che semplifica leggermente il compito dell'avventuriero, ma in modo poco intrusivo. Se state cercando una bottega in una città, per esempio, vi evita di continuare a passare a dalla mappa al gioco e viceversa. In un dungeon, vi può sottrarre dal dubbio riguardo un cunicolo (ci sarò già passato, o meno?), cosa che sapreste anche solo guardando di nuovo la mappa. Comunque, se siete degli integralisti del GdR "puro", sarete liberi di decidere di non avvalervi del "viaggio veloce" e della bussola GPS. E in verità, si tratta di una "filosofia" assolutamente comprensibile, perché viaggiando per la mappa in tempo reale si godrà non solo delle realistiche transizioni dei paesaggi (salendo in alta montagna il terreno si farà progressivamente più accidentato e innevato, mentre la vegetazione cambierà in base all'altitudine) e delle variazioni meteorologiche in tempo reale, ma sarà anche possibile imbattersi in mille incontri casuali e curiosi (come vedere un cavaliere che fa la vostra strada venire improvvisamente aggredito dai banditi).



■ Rispetto ai colleghi di *Morrowind*, i mostri di *Oblivion* hanno imparato a seguirvi fuori dai dungeon...

SABBIA NELLE ARMATURE

Nessun difetto, in *Oblivion*? Incredibile a dirsi, veramente pochi. Non abbiamo notato bug di alcun tipo, né chiavi che sparivano all'improvviso, né PNG che ci odiavano dimenticarsi delle loro passioni omicide dopo qualche ora di sonno.

Ci è capitato di non riuscire a concludere una missione secondaria: o meglio, noi l'abbiamo conclusa, ma secondo il diario era ancora "incompleta", probabilmente




Imperial City, da sola, comprende nove distretti – in pratica, altrettante piccole città.



Il cavallo è un mezzo molto versatile: può scalare anche le montagne più ripide!



perché non avevamo esaminato un corpo che poi non abbiamo più trovato. Niente di importante, ma vi consigliamo, come al solito, di salvare spesso e di verificare al termine di ogni quest se essa sia passata effettivamente nella sezione "risolte".

Niente crash di sistema o poligoni che si compenetrano in modo bizzarro: non possiamo promettervi che sulla vostra configurazione tutto andrà a meraviglia come nel nostro caso, dato che ogni PC è diverso, ma non abbiamo notato problemi di questo tipo. L'unico difetto davvero "fastidioso" che ci sentiamo di rimproverare a Bethesda è dato dal sistema di mappatura automatica: quando entrate in un dungeon, la mappa è ovviamente ancora tutta da scoprire e muovendovi nei suoi angusti passaggi si "svela" man mano.

In pratica, si tratta di un disegno preparato ad arte dai programmatori, che viene visualizzato mentre voi esplorate l'area. Il problema è che l'area rivelata è un cerchio intorno a voi, e questo vuol dire che vengono visualizzate anche delle parti che in teoria dovreste ancora ignorare.

Nella maggior parte dei casi non cambia molto, ma in due o tre occasioni questo ci ha consentito di capire dove fosse un passaggio segreto, rovinandoci un po' il gusto dell'esplorazione e della deduzione.

Inoltre, le mappe sono bidimensionali, mentre i livelli sono tridimensionali, con cunicoli che salgono, scendono e passano uno sopra l'altro: ciò, a volte, creerà un po' di indecisione quando dovrete decidere dove andare, soprattutto nei cunicoli sotto le rosseggianti torri di Oblivion. Non ci ha convinto tantissimo la sezione "stealth", come leggerete in uno dei riquadri presenti in queste pagine: un peccato, ma non un grosso problema, considerando che spesso è possibile ricorrere a trucchetti quali gli incantesimi di invisibilità.

Tutto qui. Per quanto ci sforziamo, non siamo in grado di trovare altri evidenti difetti in questo fantastico gioco, che già da ora si candida come il migliore dell'anno – a parte la scadente traduzione di cui abbiamo già parlato nel box in prima pagina.

A volte, ci chiediamo come possa essere calcolato il divertimento; esiste un'unità di misura in grado di descrivere quanto è piacevole giocare a un titolo? Forse, è possibile farlo considerando quanto il tempo passi più velocemente mentre giochiamo: un'ora dal dentista varrà come dieci trascorse con un buon videogame, quindi.

Se usassimo questa unità di misura, *Oblivion* avrebbe un valore esprimibile in anni al posto di ore. Inizierete a giocare alle otto di sera e, quando staccherete lo sguardo dal monitor, per voi saranno passate poche ore, per gli altri un'intera nottata. Povere anime, che non hanno la fortuna di godersi questo capolavoro.

Paolo Paglianti 

IN ALTERNATIVA...

Morrowind, Mag 03, 9
Non potete non aver giocato al capitolo precedente, che condivide con *Oblivion* sia l'eccezionale qualità delle quest, sia l'assoluta libertà d'azione. Lo abbiamo allegato, insieme all'espansione *Bloodmoon*, al numero di aprile 2005.

Arcanum, Ott 01, 8
Vasto quasi come *Oblivion*, in due dimensioni, ma tradotto nella nostra lingua di recente da un gruppo di appassionati. Un altro ottimo GdR, anche se meno ambizioso. GMC lo ha allegato al numero di agosto 2004.

Info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Distributore **Take 2** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.elderscrolls.com/games/oblivion_overview.htm**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 2 GHz, 512 MB di RAM, 5 GB su HD, lettore DVD-ROM, Scheda 3D da 128 MB**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, 6 GB su HD**
- Multiplayer **No**

- Atmosfera a dir poco fantastica
- Il miglior GdR esistente per PC
- Decine, se non centinaia, di ore di gioco

- Sistema di mappatura non perfetto
- Non si possono usare i tasti addizionali del mouse
- Traduzione in italiano di scarsa qualità

Ci aspettavamo il miglior GdR per computer dell'anno. In realtà, è persino molto di più: un mondo realistico e pieno di vita e di avventure in cui immergersi per decine di ore di gioco, forse anche centinaia. Peccato per la traduzione.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	QUEST
10	8	9	9	9	9



Gli eventi più importanti e i momenti narrativi chiave della campagna verranno sottolineati da intermezzi filmati di buona qualità.



Potremo definire la galassia in cui giocheremo in ogni minimo dettaglio.

GENERE: STRATEGIA SPAZIALE A TURNI

GALACTIC CIVILIZATIONS 2 DREAD LORDS

Il rivale spaziale di Sid Meier ritorna con un secondo capitolo davvero... spaziale!

TRADUTTORE PANGALATTICO

Galactic Civilizations 2 **verrà distribuito nel nostro Paese con scatola e manuale in italiano – quest'ultimo è disponibile sia in versione cartacea, sia in PDF accessibile su schermo mentre si gioca. È bene dire che il programma resterà in inglese, quindi la conoscenza di questa lingua sarà consigliata per giocarlo al meglio.**

NATA nel 1994 per il sistema operativo OS/2 (del quale fu, a tutti gli effetti, una "killer application", visto che molti utenti lo installavano per provare questo gioco) e felicemente migrata su Windows nel 2003, la serie di *Galactic Civilizations* ha, fin dagli esordi, saputo guadagnarsi una reputazione di tutto rispetto.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Mentre il suo creatore, Brad Wardell, non ha mai avuto problemi nell'indicare l'originale *Civilization* di Sid Meier tra le sue iniziali fonti di ispirazione, questa linea di titoli ha saputo, nel tempo, evolversi indipendentemente, intessendo ai propri elementi originali le idee migliori sviluppate nell'arco di questi dodici anni nel settore degli strategici a turni. Il risultato è, con ogni probabilità, il miglior gioco nel suo genere dai tempi di *Master of Orion 2*.

Siamo in un lontano futuro. L'umanità ha raggiunto le stelle, trovandosi quasi subito nella necessità di fare i conti con gli altri popoli che dimorano lassù. Come capi di una di queste civiltà intergalattiche sarà nostro compito gestirne la crescita e garantire il benessere dei nostri cittadini, utilizzando tutte le opportunità che la tecnologia, la ricerca scientifica, la diplomazia e l'economia ci metteranno a disposizione.

Ogni partita inizia con la definizione dei parametri del gioco: dimensioni della galassia, razza che controlleremo e "stile" delle nostre astronavi (esistono cinque modelli base cui ispirarsi, che definiranno la peculiare architettura e l'aspetto visivo dei vascelli spaziali). Ogni specie ha caratteristiche a lei peculiari e se le dieci proposte di base non ci soddisfano, potremo addirittura crearne una nuova. Inoltre, avremo a disposizione un limitato ammontare di "punti" con cui acquistare ulteriori vantaggi per il nostro popolo. L'universo che esploreremo sarà personalizzabile grazie alla possibilità di definire parametri quali il livello di diffusione dei pianeti abitabili, la densità della popolazione stellare e il ritmo di crescita tecnologica delle civiltà che vi dimorano.

A prescindere dalle scelte fatte, una volta entrati nel gioco vero e proprio partiremo sempre con le stesse risorse a disposizione: un pianeta già abbastanza sviluppato, una grande Nave-Colonia (in grado di trasportare le strutture e le persone necessarie per colonizzare altri corpi celesti abitabili) e un piccolo vascello da esplorazione utile per iniziare a mettere il naso fuori dal nostro sistema nativo e dare un'occhiata a cosa ci aspetta nella galassia. Da lì in avanti, sarà esclusivamente nostra responsabilità decidere come e in che direzione svilupparci.

Le variabili che, a questo punto, dovremo considerare sono così tante, che è impossibile definire una strategia generale per il giocatore. La densità della popolazione galattica, per esempio, detterà in parte l'orientamento del nostro sviluppo tecnologico; le civiltà che iniziano sole in qualche angolo di universo faranno bene a crescere socialmente, civilmente e nella ricerca, in modo da creare rapidamente una forte base produttiva che sostenga le conquiste future. Chi, invece, si trova fin dai primi momenti a contatto con altre forme di vita sarà stimolato a migliorare gli

L'ORGANIZZAZIONE DELLE NAZIONI SPARPAGLIATE

Uno degli elementi più interessanti e divertenti del gioco è l'Assemblea Galattica che, di tanto in tanto, si riunisce per votare su questioni di interesse comune (come una riforma della tassazione). Ogni razza ha un numero di voti nell'assemblea proporzionale alla propria potenza e influenza sugli altri popoli, e ciò, in teoria, si traduce in un maggior potere politico. Usiamo l'espressione "in teoria" perché, di fatto, più civiltà minori sono libere di coalizzarsi e unire i propri voti per battere in assemblea le superpotenze, proprio come avviene in campo militare. Essendo il risultato di tali scrutini reso pubblico, alla fine, questo sarà anche un buon modo per distinguere gli amici veri dagli approfittatori.



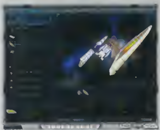


A SCUOLA DI DESIGN

Molti titoli di strategia ed esplorazione spaziale consentono di progettare i propri modelli di astronavi, e *Galactic Civilizations 2* non fa eccezione. Il gioco di Stardock offre, però, un'opzione in più: la possibilità di personalizzare anche visivamente il loro aspetto. Alcune strutture di base, come scafi, pannelli, "ali", gruppi di motori e altri componenti essenziali, saranno combinabili a piacimento in una schermata 3D con un metodo non dissimile a una versione virtuale dei famosi mattoncini LEGO. L'aspetto estetico delle astronavi non avrà alcun impatto sulle loro prestazioni, che dipenderanno unicamente dal progetto tecnologico da noi creato e dal denaro investito per realizzarlo.

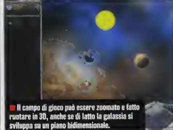


La schermata delle trattative diplomatiche ricorda quella di *Civilization IV*, con la possibilità di scambiare tecnologie, pianeti e altre risorse.





La schermata di sviluppo planetario consente di gestire sia la produzione generata dalle nostre colonie, sia la loro crescita sociale e industriale.



Il campo di gioco può essere zoomato e fatto ruotare in 3D, anche se di fatto la galassia si sviluppa su un piano bidimensionale.

I SIGNORI DELLA PAURA

I Dread Lords del titolo, insieme al loro nemici Arnoriani sono il grande mistero che attende il giocatore nella modalità Campagna. Come in ogni storia fantascientifica che si rispetti, queste due razze fanno parte del mito dei Precursori, civiltà che precedettero di decine migliaia di anni quelle attuali e che si sono lasciate dietro tecnologie avanzate, rovine ed enigmi. Man mano che gli scenari della campagna verranno completati, la leggenda dei "Signori della Paura" inizierà ad assumere connotati sempre più sinistri, sovrapponendosi alla già letale contesa per il controllo della galassia tra i popoli attuali.

APPRODO SPAZIALE

Registrando *Galactic Civilizations 2* sul sito ufficiale e scaricando un programmino chiamato Stardock, potrete avvalervi di un servizio di aggiornamento automatico da cui scaricare patch e add on, in modo non dissimile da quanto avviene con Steam di Valve. Si tratta, è bene sottolinearlo, di un'opportunità assolutamente facoltativa: *GC 2* non richiede alcun collegamento a Internet e non necessita di registrazione per essere installato e giocato.

aspetti diplomatici, commerciali e militari dell'impero – così da essere preparato a ogni evenienza.

Galactic Civilizations 2 non forza la mano del giocatore costringendolo a pianificare una conquista interstellare basata unicamente sulla guerra. I pianeti occupati da altre civiltà possono essere convertiti alla nostra causa sia con abili manovre diplomatiche a livello governativo, sia convincendo i loro stessi abitanti che è meglio stare dalla nostra parte – magari offrendo l'opportunità di attingere alla nostra sofisticata cultura, o, più semplicemente, occasioni di divertimento e svago superiori (una strategia di questi tempi nota come "vincere i cuori e le menti degli avversari"). Se la strada dei sovrani benevolenti e illuminati ci annoia, possiamo sempre decidere di scatenare missili e laser, accendendo il cosmo di bagliori più intensi di quelli delle stelle e governandolo con pugno di ferro in guanto dello stesso materiale. Inutile dire che tale strategia avrà l'effetto di renderci estremamente impopolari, e l'Intelligenza Artificiale di *GC 2* non esiterà a formare immediatamente coalizioni difensive di altre razze.

Prima o poi, ovviamente, qualche scontro militare capiterà, grazie anche alla presenza nel gioco di popoli dal temperamento violento e guerriero (anche

> "Le variabili da considerare sono moltissime"

se ci è capitato di completare intere partite senza essere coinvolti in conflitti, ma solo "manovrando" a livello diplomatico – una testimonianza in più della varietà di strategie applicabili). Le battaglie tra astronavi sono molto stilizzate e il risultato finale dipende, oltre che dal numero e tipo di vascelli nella flotta, dal livello e dal tipo delle tecnologie imbarcate. Una volta di più, al giocatore saranno consentiti approcci multipli entro i limiti tracciati dal gioco. Per esempio, un impiego intelligente di piccoli vascelli veloci prodotti in serie, che imbarcano armi pesanti e poco altro si rivelerà utile a chi deve difendere un settore galattico molto vasto da avversari muniti di poche e lente astrocorazzate. Inoltre, ogni metodo offensivo, non importa quanto devastante, potrà essere contrastato da una tecnologia adeguata, e viceversa. Sarà quindi necessario tenersi pronti a sviluppare tecnologie alternative, se non si vorrà scoprire che le nostre armi sono state rese inefficaci da qualche progresso scientifico del nemico.

Il principale "difetto", se così vogliamo chiamarlo, è che la profondità di *GC 2* e l'infinità di scelte a disposizione del giocatore richiederanno un periodo di apprendimento piuttosto lungo.

Civilization IV può essere assimilato gradualmente, riuscendo in compenso a essere divertente fin da subito; il gioco di Stardock, invece, è più vicino allo spirito di titoli Paradox come *Victoria*: esperienze che tendono a paralizzare i neofiti aggredendoli con la necessità di comprendere immediatamente il funzionamento di decine di fattori politici, economici e militari, allungando il tempo necessario per rendersi conto di come





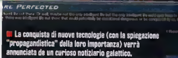
Se non abbiamo sviluppato la tecnologia del "Traduttore Universale", i dialetti delle altre razze ricorderanno uniformemente l'ungherese, rendendo la diplomazia molto difficile...





L'albero tecnologico del gioco è molto ricco, ed è accompagnato da un database che descrive gli effetti di ogni sviluppo per il nostro impero.





La conquista di nuove tecnologie (con la spiegazione "propagandistica" della loro importanza) verrà annunciata da un curioso notiziario galattico.

IMPERO E RIBELLI

GC 2 non manca di una componente da "gioco di ruolo", sebbene più a livello governativo che personale. Il gioco consente ai sovrani intergalattici di sviluppare una propria filosofia, ponendoli talvolta di fronte a veri e propri problemi morali. Una razza inferiore può essere protetta e il suo sviluppo indipendente difeso dal nostro impero (in una variante della Prima Direttiva resa famosa da "Star Trek"), oppure saremo liberi di schiavizzarla per aumentare la nostra produzione industriale. Queste scelte porteranno all'acquisizione concreta di "punti-bene" e "punti-male" che, sommandosi nel corso del gioco, determineranno il modo in cui le altre razze percepiranno la nostra inclinazione morale. Diventare "l'Impero del Male" rischierà di farci affrontare un'alleanza di popoli inferociti. Altrettanto catastrofica è l'eventualità che i nostri pianeti defezionino a favore di qualche impero più liberale. D'altro canto, essere cattivi facilita molti aspetti dello sviluppo e conduce a partite più elettrizzanti.

IN ALTERNATIVA...

Starships Unlimited: Divided Galaxies, Set 03, 8
Un gioco di esplorazione e conquista dello spazio centrato sulle astronavi. Più semplice di *GC 2*, ma con un ottimo sistema di combattimento tra i vascelli da guerra del cosmo.

X3: Reunion, Nat 05, 7½
Il punto di vista passa dalla strategia globale alle azioni di un singolo avventuriero a bordo della sua astronave, ma influiremo comunque negli eventi di una galassia. Il demo è presente sul DVD di questo mese.

essi dovranno essere sfruttati al meglio per prevalere (quando è stata l'ultima volta che, in un gioco, abbiamo dovuto valutare l'impatto delle nostre azioni sul turismo?). Fortunatamente, ad aiutare i nuovi arrivati ci sono tre ausili: un buon manuale (completo, tradotto in italiano e scritto con un piacevole stile colloquiale), una serie di tutorial filmati (in inglese) e la possibilità, abbastanza insolita, di affrontare una campagna di scenari collegati, che permetterà di accostarsi ai vari aspetti del gioco in modo graduale.

GC 2 manca di una modalità multiplayer – francamente una delusione, dopo che tale omissione si era già fatta sentire nella prima puntata. L'Intelligenza Artificiale, in compenso, è ottima; questo fatto non deve stupire, visto che la specializzazione di Brad Wardell è proprio il campo della I.A., e che il capo degli sviluppatori di Stardock, per questo secondo capitolo, ha profuso praticamente tutti i propri sforzi nella creazione di avversari virtuali convincenti, lasciando il grosso dello sviluppo al suo team di collaboratori.

Un punto debole della struttura di gioco, però, è che gli scambi di conoscenze scientifiche tra civiltà diverse sono sfruttabili in modo eccessivo sia dal giocatore, sia dal computer; al punto che, in gran parte delle partite, tutti avranno prima o poi accesso a ogni tecnologia. Mentre questo non è un male di per sé, avremmo preferito dei limiti che imponessero a una civiltà di compiere delle scelte precise nello sviluppo a sfavore di altre, consentendo così la crescita di imperi ancora più caratterizzati.

Malgrado questi difetti, *Galactic Civilizations 2* è senz'altro il più avvincente e dettagliato gioco di strategia spaziale a turni realizzato finora. Un sequel che lascerà estasiati sia



i nuovi arrivati, sia coloro che avevano apprezzato il primo episodio. Se *Civilization IV* ci ha portato per mano fino all'era spaziale, questo titolo ci farà compiere il primo passo in un universo più grande!

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

Info ■ Casa **Paradox Entertainment** ■ Sviluppatore **Stardock** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.galciv2.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB DX 9c, 1,1 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Possibilità di vincere con strategie multiple
- Ottima I.A.
- Molto profondo e coinvolgente

- Il commercio di tecnologie è troppo semplice
- Manca il multiplayer
- Curva di apprendimento elevata

Uno dei giochi di strategia spaziale a turni più avvincenti realizzati finora, grazie all'ottima I.A., alla varietà di opzioni e a un'interfaccia che consente di gestire con semplicità le mille sfaccettature del nostro impero. Manca, però, il multiplayer.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	INTERFACCIA
7	7	8	9	9	8

8½



Nel confessionale della chiesa, sarà facile incontrare questo individuo, che vi affiderà omicidi su commissione.


I personaggi della pellicola saranno immediatamente riconoscibili.

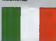
GENERE: AZIONE/AVVENTURA

IL PADRINO

La famiglia Corleone chiama i picciotti all'appello: c'è una città da conquistare!

IN ITALIANO

Electronic Arts ha voluto curare al meglio *Il Padrino*, traducendolo tutti i dialoghi nella nostra lingua. Un compito non da poco, considerando che i doppiatori hanno avuto il difficile incarico di riprodurre voci famose e impresse nella mente di tutti. Il risultato è degno di nota, con un doppiaggio eccellente sia sotto il profilo della voce, sia per la recitazione, che si rivela appassionata e "vissuta". Nulla da invidiare al film, insomma.



UNA mappa è davanti ai vostri occhi: riproduce New York durante gli anni del proibizionismo; è costellata di simboli della famiglia Corleone. Ognuno di essi indica che ricevete una parte dei guadagni in cambio della "protezione" offerta all'attività: capita che alcuni di questi locali fungano da copertura per qualche attività illegale, come il contrabbando di liquori e di sesso a pagamento, ma non vi deve interessare, almeno finché ogni mese una parte consistente dei loro illeciti introiti finisce nella vostra cassaforte.

Ci sono ancora una quindicina di esercizi in mano alle altre famiglie, ma è cosa di poco conto: i centri di potere sono stati abbattuti, e ormai avete il controllo della mafia di New York. Avete raggiunto l'invidiabile grado di Don e tutti vi portano rispetto, nella vostra città. Una volta preso possesso di quelle poche attività che vi mancano, diventerete il Padrino, quello vero. Richiederà almeno un'altra decina di ore di gioco, oltre alle 40 circa che avrete speso per arrivare a questo invidiabile punto.

Completare le missioni principali de *Il Padrino*, traduzione in chiave ludica dell'omonimo film diretto da Francis Ford Coppola, necessiterà quindi di ore su ore, che potranno diventare settimane se fate parte della schiera dei perfezionisti, quelli che i giochi li devono finire al 100%, esplorando ogni anfratto e scoprendo ogni piccolo segreto. Proprio come nel caso di *GTA*, *Il Padrino* può essere goduto in maniera sbrigativa, o sviscerato sino al midollo, alla ricerca di citazioni dal film, di nuove armi o semplicemente di una cassaforte ben nascosta nel retro di qualche bottega. E, scriviamolo chiaro, è un gioco che merita di aggiungersi alla vostra collezione, come avrete intuito sbirciando il voto affibbiato a questa produzione di Electronic Arts.

Il Padrino fa dimenticare i limiti del comunque ottimo *Mafia*, anche se purtroppo non raggiunge le punte sublimi di un *GTA: San Andreas*. Ma arriverete a dire questo solamente dopo aver speso un incredibile numero di ore nei panni di un mafioso alle prese con risse,

> **"Se vi offrono di fare una partita a *Il Padrino*, non vi potrete rifiutare"**

imboscate, assassinii e riscossione di "premi assicurativi". Se vi offrono di fare una partita a *Il Padrino*, non vi potrete rifiutare, e ben presto vi troverete immersi sino al collo nelle atmosfere vellutate del dopoguerra, alternando momenti di galanteria alla necessaria violenza, ma soprattutto vivendo la trama raccontata nel film su un binario parallelo.

Non impersonerete nessuno dei protagonisti della pellicola, bensì un anonimo mafioso che si farà strada fra le gerarchie della famiglia Corleone durante il periodo in cui si svolgono i fatti narrati da

IL PADRINO VS MAFIA

Fino all'entrata in gioco di Electronic Arts, solamente Illusion Softworks aveva tentato un gioco alla *GTA* ambientato negli anni del Proibizionismo. Tommy Angelo, protagonista di *Mafia* conquistò subito i giocatori, soprattutto grazie alla splendida narrazione che accompagnava i momenti di azione adrenalinica. Pur non affidandosi a licenze cinematografiche, gli sceneggiatori fecero un ottimo lavoro, capace di non sfigurare nel confronto con le storie narrate dai film. Fra le peculiarità di *Mafia*, va sottolineata la ricerca forse esagerata per il realismo: le automobili lente e instabili, capaci di andare in frantumi per pochi urti, rendevano difficili alcune missioni. Se si esagerava con il gas, si veniva inseguiti dalla polizia, con la conseguenza che gli spostamenti da una parte all'altra della mappa potevano diventare lunghi e noiosi. Ancor oggi, l'ottima qualità di *Mafia* è minata solo da un'eccessiva linearità, che lo rende una gran bella storia, ma anche poco rigiocabile. *Il Padrino* condivide con *Mafia* l'eccellente narrazione, ma consente un approccio meno lineare al gioco, stimolando l'esplorazione e la ricerca di aree segrete. Il gioco di EA, inoltre, ha il vantaggio di permettere una guida molto sbarazzina: è meno realistico, ma almeno gli spostamenti non diventano una palla al piede. Se solo le missioni offrissero qualche fuga in auto capace di suscitare emozioni...



REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA. Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Il Padrino è bloccato a 30 FPS: pur disponendo della più potente coppia di schede 3D sul mercato, non riuscirete ad andare oltre. D'altro canto, è possibile giocarlo anche su PC non proprio all'ultimo grido e senza rinunciare a troppi dettagli. Le opzioni per adattare la qualità dell'immagine sono tutt'altro che numerose e non sempre permettono di tarare al meglio il gioco.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2x	2x	2x	2x

Sulla configurazione meno potente da noi presa in considerazione, *Il Padrino* è giocabile. Purtroppo, con i compromessi necessari per adattare il dettaglio, sembrerà di trovarsi di fronte al vecchio *Mafia*, almeno a livello grafico.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2x	2x	2x	2x

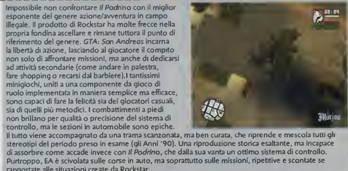
Alla risoluzione di 1024x768 abbiamo dovuto togliere solo pochi effetti per fare girare *Il Padrino* fluidamente a 30 FPS. Il filtro anisotropico è stato impostato a 8x, le ombre e i riflessi sul livello di dettaglio medio.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	6x	6x	6x	4x

Su configurazioni spinte, ci si può sbizzarrire ad aumentare incredibilmente la qualità video, impostando filtri anche molto pesanti, che però non minano la giocabilità grazie alla "leggerezza" del motore grafico.

IL PADRINO VS GTA: SAN ANDREAS



Impossibile non confrontare *Il Padrino* con il miglior esponente del genere azione/avventura in campo illegale. Il prodotto di Rockstar ha molte frecce nella propria fondina asciutta e rimane tuttora il punto di riferimento del genere. *GTA: San Andreas* incarna la libertà di azione, lasciando al giocatore il compito non solo di affrontare missioni, ma anche di dedicarsi ad attività secondarie (come andare in palestra, fare shopping o recarsi dal barbiere).I tantissimi minigiochi, uniti a una componente da gioco di ruolo implementata in maniera semplice ma efficace, sono capaci di fare la felicità sia dei giocatori casuali, sia di quelli più metodici. I combattimenti a piedi non brillano per qualità o precisione del sistema di controllo, ma le sezioni in automobile sono epiche. Il tutto viene accompagnato da una trama scanzonata, ma ben curata, che riprende e mescola tutti gli stereotipi del periodo preso in esame (gli Anni '90). Una riproduzione storica esaltante, ma incapace di assorbire come accade invece con *Il Podrino*, che dalla sua vanta un ottimo sistema di controllo. Purtroppo, EA è scivolata sulle corse in auto, ma soprattutto sulle missioni, ripetitive e scontate se rapportate alle situazioni create da Rockstar.



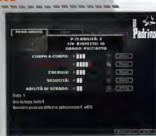
Alcuni effetti grafici sono piacevoli, come la realizzazione delle vetrine, che riflettono anche il protagonista.

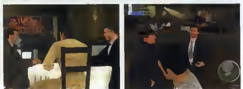


Le corse in auto saranno raramente esaltanti, sia per il sistema di controllo troppo semplice, sia a causa di missioni che non permettono di sfruttare al meglio le vie di fuga.

UNA FAMIGLIA CHE CRESCE

Durante l'arco dell'avventura, avrete modo di migliorare le caratteristiche del vostro alter ego: man mano che salirete di grado all'interno della famiglia Corleone, guadagnando soldi e rispetto, vi verranno dati dei punti da utilizzare per migliorare alcune abilità. Potrete puntare sulla mira o sulla riserva di energia, sulla resistenza durante la corsa piuttosto che sulla bravura nel pilotare le automobili. Una sezione ben poco utile, a nostro avviso, considerate le differenze impercettibili anche quando tutti i valori sono al massimo.





Coppola. Assisterete, spesso da posizioni defilate, ai momenti salienti del film, e vivrete in prima persona quelle situazioni che sono state solo accennate.

Sarete fra gli esecutori di alcuni degli omicidi più tragici commissionati dai Corleone e approfondirete le personalità del Don e dei suoi scagnozzi. Tutto è stato fatto senza tradire in alcun modo la fonte di ispirazione, completando e arricchendo un quadro, senza tentare di stravolgerlo con forzature necessarie all'adattamento ludico. Inizierete scegliendo il nome e l'aspetto del vostro alter ego, muovendo i primi passi nella città virtuale e prendendo lentamente confidenza con un sistema di controllo che ha del sublime. Sono i piccoli cambiamenti alla classica struttura "WASD" abbinata al mouse che regalano delle emozioni finora negate agli appassionati di giochi alla *GTA*.

Il tasto destro posizionerà il mirino sul bersaglio più vicino, quello sinistro vi permetterà di far fuoco, e piccoli movimenti del mouse vi consentiranno di aggiustare la mira per colpire particolari zone del nemico. Una volta trovato il ritmo giusto, vi diletterete ad atterrare gli avversari colpendoli alle ginocchia, per poi finirli dopo che si sarà calmata la pioggia di proiettili diretta contro di voi. Anche quando vi pruderanno le mani, il sistema di controllo rimarrà all'altezza della situazione, permettendo, tramite l'uso di poche combinazioni, di eseguire decine di mosse diverse che comprendono calci, pugni e spintoni vari. Impararle tutte sarà fondamentale, anche perché la famiglia Corleone ci tiene al rispetto di certe tradizioni, e vi potrà capitare di dover uccidere seguendo precise indicazioni: alcuni traditori andranno eliminati tramite soffocamento, altri gettati dai balconi, altri ancora bruciati

QUANDO LA TESTA DI CAVALLO NON BASTA

Nel gioco non vi occuperete direttamente di gestire i racket illegali: vi limiterete a usare la vostra influenza per pretendere una partecipazione nelle attività, sempre che non le compriate del tutto. Nella pratica, dovrete entrare nel locale di cui vorrete prendere il controllo e parlare con il proprietario. Se questi non opporrà resistenza, vi darà del denaro e tutto finirà qui. In caso contrario, potrete sfasciargli il negozio, fare fuori qualche cliente o limitarvi a minacciarlo con un'arma. A questo punto, si aprirà una porta sul retrobottega: potrete esplorare tutto il locale e, magari, scoprire qualche attività losca. Anche in questo caso, sarete liberi di concludere la trattativa amichevolmente o meno.

LIBRO PAGA

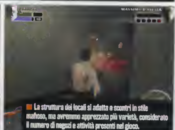
Talvolta, le sparatorie allarmeranno la polizia, che si metterà contro di voi. Fortunatamente, potrete rimediare ungendo gli agenti prima di iniziare a fare affari: poche centinaia di dollari e si volteranno dall'altra parte, anche se scoppierà il finimondo, lasciandovi liberi di agire e fuggire.





Il sistema di puntamento con le armi è azzeccatissimo, e rende ogni combattimento una sfida spettacolare ed esaltante.

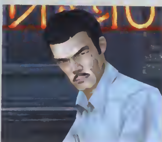


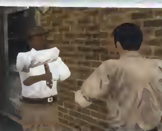


La struttura dei locali si adatta a scontri in stile mafioso, ma avremmo apprezzato più varietà, considerato il numero di negozi e attività presenti nel gioco.

FACCIA DA MAFIOSO

Prima di iniziare a servire la famiglia Corleone, dovrete creare il vostro alter ego, dandogli un nome e caratterizzandone l'aspetto fisico. L'editor è incredibilmente potente e vi troverete subito a sperimentare con i tantissimi parametri a disposizione: preferite controllare un mafiosetto basso e tarchiato, o un bel giovanotto vestito con eleganza? Meglio una rasatura perfetta, una folta barba o dei baffi appena accennati? A voi la scelta.





all'interno dei forni dei loro stessi negozi. Spesso, inoltre, la violenza non sarà la via migliore da seguire: quando vi recherete in qualche bottega offrendo la vostra protezione, sarà sempre meglio essere gentili, sperando che l'interlocutore non si opponga e che decida di pagare senza recriminare.

All'inizio, quando il parametro relativo al Rispetto sarà su valori bassi, molti cercheranno di non sganciare un dollaro, ma basteranno pochi sganassoni, e magari qualche suppellettile in frantumi per convincerli a non rifiutare la "generosa" offerta. Guadagnando rispetto, la gente sarà sempre più bendisposta nei vostri confronti, e tenderà a evitare grane. A infastidirvi ci penseranno i mafiosi delle altre famiglie, che non sempre vorranno dare ai Corleone la fetta da loro richiesta del guadagno.

Fra una ruberia e l'altra, svolgerete missioni di vario tipo per il Don, guadagnando il grado di Picciotto prima, Scagnozzo e Vicario poi. Solitamente, si tratterà di usare la forza assaltando i magazzini o le ville degli altri boss. Sparare, picchiare e uccidere, insomma, ma in grande stile, complice la trama particolarmente intrigante.

Raramente la "sospensione dell'incredulità" viene infranta nella trasposizione ludica de *Il Podrino*: i personaggi agiscono esattamente come se lo aspetterebbe un amante di Coppola e la crudezza delle scene e dei comportamenti è stata mantenuta inalterata. Potrete finire un nemico in vari modi, anche accanendovi contro di lui, come ci si aspetterebbe da uno spietato sicario della mafia. E il parlato è incredibilmente simile a quello della versione cinematografica: i dialoghi sono farciti di termini volgari e sono recitati con

> "Le automobili risultano degli strumenti per accelerare gli spostamenti e non il fulcro dell'azione"

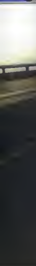
una spiccata cadenza siciliana. Le scene cardine del film sono state realizzate con il motore del gioco, identiche quanto a illuminazione e inquadrature alle originali, ma capaci di non "staccare" con l'avventura (come dimostrato anche da *Poth of Neo*, miscelare gioco e spezzoni della pellicola non funziona mai troppo).

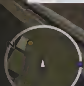
La quantità e la cura per i dettagli faranno passare in secondo piano anche la realizzazione tecnica non eccellente, almeno secondo gli standard di un PC: che importa se le esplosioni non sono all'altezza di *F.E.A.R.* e se la sezione di pixel shading della GPU rimane quasi addormentata, quando i volti dei personaggi risultano incredibilmente espressivi? Perché preoccuparsi se il frame rate è limitato a soli 30 FPS, quando il tutto si muove con costante fluidità, anche in presenza di decine di automobili, passanti e foglie sollevate dalle vetture in corsa?

Il Podrino riesce a estasiare, "obbliga" a terminare le missioni principali e invita insistentemente a completare anche gli obiettivi secondari, ma sul lungo termine i suoi piccoli limiti iniziano a farsi sentire con maggiore intensità. Il desiderio iniziale di esplorare ogni anfratto diventerà presto fine a se stesso, considerando che le decine di attività da "assicurare" si rivelano tutte uguali, magari non graficamente, ma per la mappa degli edifici e la disposizione degli scagnozzi.

I casi in cui la pianta di una casa è diversa da quella precedente si contano sulle dita di una mano e potreste stufarvi abbastanza presto di ripetere la stessa sequenza di azioni, sulle stesse "mappe", con nemici sempre prevedibili. Anche le missioni affibbiatevi dai vari membri della famiglia Corleone tendono ad assomigliarsi un po' tutte, non riuscendo a raggiungere la complessità e genialità degli esempi offerti dai vari *GTA*, che potevano contare su un design delle missioni ben più raffinato.

Le sezioni in automobile sono poche e,

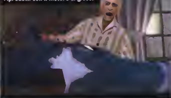




I tunnel che connettono alcuni quartieri consentono di velocizzare gli spostamenti, ma sono visivamente ripetitivi.



I poliziotti potrebbero rappresentare un problema: ricordatevi di "ungerli" a potete dimenticarvi di loro.



Assisterete ai momenti salienti della pellicola di Coppola, riprodotti con il motore di gioco.

GLI ETERNI RIVALI

Una delle attività parallele alle missioni principali sarà quella di prendere il controllo dei centri di potere dominati dalle altre famiglie. In ogni zona di New York sarà presente una roccaforte, gestita da una delle famiglie, e per conquistarne il possesso dovrete iniziare una guerra fra clan. Avvicinatevi alla zona, evidenziata dalla presenza di automobili messe di traverso per bloccare l'accesso, e iniziate a fare fuoco sui membri della famiglia avversaria. A questo punto, avrete circa tre quarti d'ora per farvi largo fra i palazzi e piazzare due bombe nel seminterrato di ciascuna di queste roccaforti. Se non riuscirete nell'impresa, potrete ritentare quando vorrete, ma dovrete anche riconquistare alcune attività che vi verranno "sottratte".

FILM O GIOCO?

Sotto il profilo visivo, *Il Padrino* è una piacevole sorpresa. Pur tradendo la sua natura multipiattaforma, e quindi non sfruttando a pieno le schede video dell'ultima generazione, offre ambienti verosimili e curati. Le strade saranno affollate durante il giorno e quasi deserte nelle ore serali e notturne. Al passaggio di un'auto, verranno sollevate delle foglie, che svolazzeranno realisticamente per qualche istante. Le texture non sono state realizzate ad altissime risoluzioni, ma si nota l'enorme mole di lavoro che c'è dietro ogni oggetto o personaggio. Se le architetture degli interni sono ripetitive, lo stesso non può dirsi dei personaggi che costellano l'universo de *Il Padrino*: anche nelle strade affollate sembrerà di avere a che fare con persone sempre diverse, considerando il numero di cittadini realizzati dai grafici. Le animazioni sono l'aspetto più curato: i volti restituiscono paura, ammirazione, rispetto o disprezzo. Un sopracciglio aggrottato o una smorfia sul volto sono dettagli che aiutano a comunicare al giocatore la drammaticità di alcune situazioni. Don Corleone non solo sarà quasi identico a quello del film di Francis Ford Coppola, ma si muoverà come lui, avrà la stessa luce negli occhi, lo stesso modo pacato di muovere ogni muscolo del viso. Peccato per la povertà di effetti speciali: considerato il periodo storico, non ci aspettavamo chissà quale trovata, ma sicuramente si poteva fare qualcosa di più per quanto riguarda le esplosioni, semplici e poco ispirate, non in linea con il resto della realizzazione. Qualcuno potrebbe rimanere deluso dal numero di frame al secondo, che ha come tetto massimo i 30, ma difficilmente ci si farà caso, se non usando qualche specifica utility. Tutto si muove senza alcuna incertezza, anche se dobbiamo segnalare alcuni piccoli bug; in particolare il "pop up" delle auto, che tendono a spuntare all'improvviso a una certa distanza. Solitamente, inoltre, si nota prima l'ombra e solo successivamente l'intero profilo della vettura. Una situazione che, comunque, solo in rare situazioni creerà disturbo alle missioni, pur se l'effetto non è piacevole a vedersi.

generalmente, il ritmo non è incalzante e adrenalinico come si vorrebbe: ne *Il Padrino*, le vetture rivestono un ruolo marginale, risultando dei semplici strumenti per accelerare gli spostamenti, e non il fulcro dell'azione, come accadeva in *Mafia*.

Questo viene evidenziato dai pochi modelli di auto presenti, così come da un sistema di guida particolarmente semplice e concessivo, che non prevede nemmeno la foratura degli pneumatici. Addirittura, sarete liberi di guidare in maniera spericolata senza particolari sanzioni: se in *Mafia* eravate abituati a rispettare con attenzione i limiti di velocità, nel gioco di EA potrete premere a fondo il gas senza il timore di incappare in multe o arresti.

E se, per caso, durante una curva in velocità urterete qualche povero passante, non preoccupatevi: la polizia si dimostra pigra (e corrotta) e non si premurerà certo di inseguirvi, a meno che compiate vere e proprie stragi di pedoni. In questo caso, basterà una corsa al rifugio più vicino e vi sarete liberati, senza grosse fatiche, degli inseguitori.

I programmatori Electronic Arts sono stati davvero bravi nel riprodurre su computer le atmosfere del film, senza stravolgere la psicologia dei personaggi e facendoli recitare come ci si aspetterebbe da un regista.

Il Padrino è un'eccellente conversione cinematografica, caratterizzata da alcune pecche che la fanno sembrare, a volte, un progetto non del tutto portato termine: piuttosto che creare una reale varietà nelle missioni, gli sviluppatori si sono concentrati nel realizzare splendidamente due o tre situazioni di qualità, poi ripetute per tutto l'arco dell'avventura.

L'ottima trama è contornata da splendidi dialoghi ed emozionanti sequenze animate, ma ai personaggi del film non sono state affiancate nuove personalità sviluppate appositamente per aggiungere pepe al videogioco. Lo stesso protagonista si limita a poche frasi di rito, per minacciare o adulare, e non riesce a sprizzare il carisma di un Tommy Vercetti, di un C.J. e nemmeno quello di un Tommy Angelo, per rimanere in ambito "familiare". Piccoli difetti che non tolgono dignità a questo ambizioso progetto, ma gli impediscono di ambire alla definizione di capolavoro senza tempo.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

Mafia, Ott 02, 9
Un'ottima alternativa a *Il Padrino*, allegata al numero di febbraio 2005 di GMC.

GTA: San Andreas, Lug 05, 9
Dopo aver inaugurato un nuovo filone di giochi con *GTA 3*, Rockstar ha perfezionato ulteriormente la propria creatura.

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.thegodfatherthegame.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium 4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Fedelissimo alla pellicola
- Traduzione in italiano fantastica
- Esaltante sistema di controllo

- Scarsa varietà delle missioni
- Sezioni in auto poco intriganti
- Qualche piccolo bug grafico

***Il Padrino* non delude. È divertente e ottimamente rifinito nei dettagli. La città è immensa, ma la scarsa varietà topografica delle abitazioni rende le missioni, alla lunga, ripetitive. In ogni caso, l'offerta del Padrino difficilmente si rifiuta e si sentirà la necessità di arrivare alla fine.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STRUTTURA DEI LIVELLI	LICENZA CINEMATOGRAFICA
8	9	8	8	6	9


Il database è ben fornito, anche se alle volte un po' approssimativo.



I campionati proposti da *Scudetto 2006* sono gli stessi della versione precedente: più di una ventina.

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

SCUDETTO 2006 CHAMPIONSHIP MANAGER

La zona "Champions League" per PC si fa interessante!

IN ITALIANO

Scudetto 2006 è completamente tradotto nella nostra lingua.

IL linguaggio del corpo può rivelare molte cose di una persona: il suo stato emotivo, gli ideali, i desideri e gli obiettivi. Si tratta di segnali che vengono trasmessi inconsciamente, ma che possono essere interpretati da esperti. Il professore Geoffrey Beattie, titolare della cattedra di Psicologia all'Università di Manchester, nonché massimo esperto in questo campo scientifico, si è divertito a studiare otto degli allenatori/manager più apprezzati e ammirati sulla scena europea.

Allenatori come José Mourinho, Fabio Capello o Rafa Benitez si differenziano tra loro per l'atteggiamento tenuto in panchina nel corso di una partita. C'è chi non trasmette emozioni, come il manager "speciale" portoghese, mantenendo inalterata la stessa espressione per novanta minuti, c'è chi invece è un vulcano di gesti e di parole. Le simulazioni manageriali calcistiche per PC, ogni anno, presentano ai calciofili DOC nuovi parametri da gestire, database sempre più ricchi e tattiche di gioco più sofisticate. È il caso della serie *Football Manager* di Sports Interactive o di quella *Scudetto* di Beautiful Game Studios.

Di *FM 2006* c'è poco da dire: è il punto di riferimento nel settore; del nuovo *Scudetto 2006*, invece, si possono apprezzare alcune scelte di game design. Il team di sviluppo Beautiful Game Studios, dopo aver ereditato il celebre nome in seguito alla scissione tra Sports Interactive e lo storico distributore Eidos, aveva gettato le basi con *Scudetto 5* per creare una simulazione "diversa", più snella e facilmente accessibile al grande pubblico di appassionati di calcio.

> "Le vere innovazioni sono il benefattore e il mondo simulato"

Visto che non è possibile battere i maestri inglesi sul piano del rigore simulativo e della cura maniacale, *Scudetto 2006* ha scelto un'altra strada, estremamente redditizia e che, nel lungo periodo, potrebbe regalare grandi soddisfazioni. Per perfezionare il linguaggio del corpo, anche quest'anno Beautiful Game Studios si è avvalsa della collaborazione con Mervyn Day, allenatore del Charlton Athletic (squadra che milita nella Premiership inglese), per infondere al nuovo progetto quella concretezza che mancava nel predecessore. *Scudetto 5* lasciava intravedere buone potenzialità, ma era limitato da un numero spropositato di bug e da un'accuratezza simulativa che scricchiolava.

Scudetto 2006, pur non potendo puntare al primo posto, riesce comunque a conquistare la zona "Champions League" superando alcuni illustri concorrenti. Il titolo di Beautiful Game Studios – secondo chi scrive – si dimostra l'unica alternativa credibile allo strapotere di SI Games, grazie a una serie di innovazioni e di piccole migliorie davvero interessanti. Innanzitutto, il database è stato ulteriormente potenziato e aggiornato al 2006 (i trasferimenti contemplano gli scambi fino alla chiusura del mercato invernale), con un accesso migliore e funzionale a tutte le informazioni e ai dati dei calciatori. È stato sviluppato un nuovo motore grafico per visualizzare le partite, dando modo al giocatore di seguire i match con la propria telecamera preferita (sono otto) in perfetto stile "Subbuteo".

L'Intelligenza Artificiale, tallone d'Achille della passata stagione, è stata riscritta completamente in qualsiasi aspetto di gioco: dal movimento degli attaccanti, alle comunicazioni con i calciatori, tutto è stato rinnovato. È stata potenziata la sezione degli



La lavagna tattica è graficamente più valida di quella proposta da *FM 2006*, così come la possibilità di chiamare il fuorigioco alto.

COSA NON CONVINCE

Sul piano della pura velocità di calcolo, *Scudetto 2006* batte *Football Manager 2006* e non richiede un PC dell'ultima generazione per giocare diversi campionati contemporaneamente. La qualità e la quantità dei dati elaborati dalla simulazione di SI Games sono, però, superiori (le schede dei calciatori presentano un numero maggiore di parametri di cui tenere conto, per esempio). L'interfaccia di gioco di *Scudetto 2006* ricerca l'essenzialità, ma in alcuni casi non è il massimo della funzionalità. I commenti, la telecronaca e gli aggiornamenti proposti dalla CPU, dopo poco tempo diventano ripetitivi, mentre la ricerca dei giocatori nel database è troppo semplicistica. Nel campo della "pura simulazione", i risultati delle squadre gestite dal computer sono abbastanza fedeli alla realtà, ma non ancora a livello del più blasonato *Football Manager 2006*.

CALCIOMERCATO

In *Scudetto 2006* è stata migliorata l'interazione con i giocatori e le contrattazioni con le altre società sono decisamente più accessibili che nella versione passata: è possibile dare ultimatum ai propri campioni, nel caso abbiate già deciso di venderli a qualche "benefattore". La fase di calciomercato ci ha sorpreso positivamente: sarà facile trovare dei club che alzeranno il prezzo del proprio fuoriclasse durante le negoziazioni; altri cercheranno di offrirvi la possibilità di acquistare il Messi del futuro, altri ancora vi proporranno la comproprietà.

La gestione degli allenamenti è stata ulteriormente potenziata e resa più funzionale.



La visuale isometrica dai quattro angoli è la più godibile per gustarsi una partita di "Subbuteo".



Comprare qualche fuoriclasse è molto divertente: riusciremo a convincere Lampard a venire a Cremona?

allenamenti rendendo possibile, senza avere a disposizione un vero e proprio Milan Lab, programmare e preparare meglio i propri campioni nell'arco di una lunga stagione. Insomma, se il vostro Messi si infortunerà, potrete scegliere "come e quando" recuperarlo e riportarlo in forma.

La fase di difesa, tanto a cara a Fabio Capello, è stata arricchita (ora è possibile spostare la linea difensiva per fare il fuorigioco alto e basso) e soddisferà anche i tecnici più esigenti, mentre la lavagna tattica è sempre piacevole da utilizzare.

Nonostante queste importanti variazioni sul tema, non c'è dubbio che le innovazioni più eclatanti di *Scudetto 2006* siano l'introduzione del concetto di "benefattore" e del "mondo simulato", una nuova modalità che permette di tenere sotto controllo in ogni istante tutte le competizioni presenti nel gioco. La prima opzione consente all'Abramovich, Berlusconi o Moratti della situazione di prendere una squadra qualsiasi e portarla, con gli illimitati fondi a disposizione, ai vertici del Gotha calcistico. Certo, vincere uno scudetto o una Champions League con il Treviso potrebbe rivelarsi un'impresa ardua anche per gli allenatori più esperti. Quindi, attenzione all'esonero...

La modalità "mondo simulato", invece, consente di calcolare e gestire un'enorme mole di dati in modo piuttosto veloce (alla faccia di *Football Manager 2006*), sfruttando ogni istante di gioco: mentre controllerete i messaggi di posta o le lamentele dei vostri campioni, la CPU continuerà a calcolare i risultati dei campionati che avrete scelto di simulare senza essere costretti a giocare. Un'idea ottima, soprattutto per chi dispone di PC non particolarmente potenti.

Sul fronte campionati, nulla è cambiato rispetto a *Scudetto 5* a parte l'introduzione di nuove coppe tra cui quella prestigiosa Sudamericana. In conclusione, la sensazione provata nel disputare diversi campionati con *Scudetto 2006* è quella di avere tra le mani una versione migliorata dell'episodio precedente, con qualche spunto interessante. Insomma, il linguaggio del corpo è sicuramente positivo.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2006, Dic 05, 8½
La miglior espressione del genere: una simulazione, a tratti maniacale, per veri calciofili. La pietra di paragone del genere.

FIFA Manager 06, Nov 05, 8
EA sfida il mercato delle simulazioni calcistiche con un titolo particolare: visuale 3D in stile *FIFA*, numerose licenze e una discreta capacità di simulazione.

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Beautiful Game Studios** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.championshipmanager.co.uk**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 8 MB RAM, 400 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- **Veloce nell'elaborazione dati**
- **Il "Subbuteo" è davvero spassoso**
- **Semplice e immediato**

- **Rigore simulativo non al livello di *FM 2006***
- **Qualche campionato in più?**
- **Filtri per la selezione dei giocatori limitati**

Alcune innovazioni sono accattivanti e *Scudetto 2006* potrebbe rivelarsi la scelta azzeccata per chi è alla ricerca di un manageriale di buona fattura, semplice e godibile senza impazzire nella gestione di migliaia di parametri e statistiche.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
6	6	7	8	7	8


Se abbiamo deciso di vestire i panni del ladro o del ranger, è meglio rimanere a distanza dai nemici e utilizzare il nostro fido arco.


Come ogni avventura che si rispetti, anche le missioni di *D&D Online* iniziano in una confortevole taverna affollata.

GENERE: MMORPG

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE STORMREACH

Il mitico gioco di ruolo cartaceo "Dungeons & Dragons" si trasforma in un MMORPG del tutto particolare.

MOLTE generazioni di giocatori di ruolo hanno conosciuto "Dungeons & Dragons", dalla prima versione della TSR (la casa fondata dal suo creatore, Gary Gygax) all'ultimissima incarnazione firmata Wizards of the Coast, passando per il "D&D" base (caratterizzato dalle famose scatole colorate) e per quello Advanced, che presentava letteralmente decine di manuali.

Il gioco è molto cambiato nel corso del tempo e dopo trent'anni di bilanciamento e play-testing, ora il nuovo "D&D 3.5" è stato utilizzato per la creazione del primo MMORPG basato su questo marchio. I produttori e gli sviluppatori coinvolti nel progetto hanno voluto prendere quanto di più nuovo e fresco ci fosse nel panorama del GdR cartaceo: l'ambientazione scelta per le nostre avventure è quella di Eberron, ultima nata tra i mondi immaginati e sviluppati per "D&D".

Niente Forgotten Realms, dunque (le terre che abbiamo imparato a conoscere in *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*), ma un mondo con costrutti magico-tecnologici a vapore, super-robot da combattimento e grandi città incantate sospese tra le nuvole. Tra le razze di personaggi ritroveremo i familiari Elfi, i Nani e gli Halfling (i Mezzuomini). Non mancheranno gli Umani, ma vedremo anche i curiosi Warforged, una sorta di golem meccanici dalla pelle metallica. La creazione dell'eroe comincerà proprio dalla decisione della razza e della classe di appartenenza, anche se questo sistema ci concederà una maggiore elasticità nella scelta dei livelli successivi.

Per partire, dovremo optare per una classe tra quelle di base: il Guerriero, il Chierico, il Paladino, il Barbaro, il Bardo, il Ranger, il Ladro, il Mago e lo Stregone. Ognuna di queste ha dei punti di forza e dei punti deboli, delle caratteristiche particolari e dei vantaggi nel gioco di squadra: potremo, almeno per ora, avanzare fino al decimo livello di esperienza, scegliendo di volta in volta quale classe aggiungere alla storia personale del nostro alter ego.

Il gioco di squadra è decisamente il fulcro principale di questo MMORPG. Invece di creare grandi gilde e di affrontare battaglie campali contro orde di altri utenti in carne e ossa, *D&D Online* spinge alla creazione di piccole compagnie composte da personaggi in numero variabile tra i due e i sei. Questi gruppi dovranno affrontare delle missioni, sempre più lunghe e ardue, assegnate da particolari personaggi controllati dal computer. Le quest prevedono combattimenti, enigmi da risolvere, trappole da evitare e altri incontri tipici dei dungeon di "D&D", e offrono l'interessante opportunità di essere affrontate in più modi. Le abilità dei diversi eroi, infatti, entreranno in gioco automaticamente quando necessario e un ladro prudente potrà accorgersi di una trappola laddove un guerriero dovrà fare affidamento sulla fortuna e sulla sua maggiore capacità di assorbire punti ferita.

> "La Compagnia e le missioni sono le cose più importanti"

Le descrizioni fornite dalla voce narrante che ci accompagnerà costantemente durante la quest saranno molto importanti e una porta segreta potrà essere individuata grazie "a un misterioso soffio d'aria fredda" che spirerà da essa. Ogni avventura avrà una serie di obiettivi iniziali, ma altri, in alcuni casi secondari, verranno scoperti durante la stessa. Mentre per completarla basterà soddisfare i requisiti più importanti, portare a termine anche gli incarichi minori frutterà maggiori ricompense.

Solo risolvendo le missioni, infatti, si riceverà esperienza da spendere nelle caratteristiche del proprio alter ego: l'uccisione dei mostri in sé non darà compensi. Inoltre, quando si troveranno

LA LINGUA DEGLI EROI

Essendo *D&D Online* un MMORPG, gli sviluppatori hanno usato l'inglese come lingua franca all'interno del gioco. Gli avventurieri provenienti da ogni nazione possono parlare come preferiscono, tra di loro, ma una buona conoscenza dell'inglese è molto importante per dialogare con le altre persone (a meno di non avere un gruppo di gioco formato esclusivamente da amici italiani) e per comprendere quanto ci viene detto dai personaggi controllati dal computer durante le missioni.

QUANTO COSTA GIOCARE?

D&D Online comprende un mese di sottoscrizione gratuito, scaduto il quale potremo abbonarci a diverse forme di pagamento: un mese costa 12,99 euro, tre mesi 35,97 euro, sei mesi 65,94 euro e un anno intero 119,88 euro.

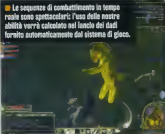
L'ALDILÀ DEGLI EROI

Capita anche ai migliori di lasciarci le penne durante un'avventura particolarmente pericolosa o lunga. Dopo essere morti, potremo decidere di essere resuscitati in una taverna (in ogni locanda troveremo un Chierico controllato dal computer che fungerà da "punto di clonazione") oppure di rimanere nel dungeon. Nel caso ci sia un punto di resurrezione vicino, i nostri compagni potranno prendere una "pietra dell'anima" e portarla lì, e noi li seguiremo osservandoli dal "mondo degli spiriti". Azionando la pietra, la nostra anima tornerà al suo corpo e proseguiremo l'avventura senza interruzioni.



LA VOCE DEL DUNGEON MASTER

Ogni avventura di *Dungeons & Dragons Online* è strutturata proprio come una delle partite che si giocano intorno al tavolo con gli amici: la voce di un narratore ci accompagna durante tutta l'impresa, dando profondità e ricchezza alla storia grazie alla descrizione delle sensazioni olfattive, emotive e tattili che provano i nostri personaggi – ovvero tutto ciò che grafica e sonoro, non importa quanto sofisticati, non sono in grado di restituire. Il narratore "interpreterà" perfino i personaggi non giocanti incontrati, in modo volutamente buffo e kitsch, mantenendo l'illusione di essere presi per mano e guidati in un mondo alternativo da un bravo Dungeon Master.


Le sequenze di combattimento in tempo reale sono spettacolari: l'uso delle nostre abilità verrà calcolato nel lancio dei dadi fornito automaticamente dal sistema di gioco.


Nei dungeon non mancano indovinelli, enigmi e rompicapo logici, come nel caso di questo pavimento semovente in cui dovremo far passare energia magica.


Affronteremo le prime missioni da soli, ma in seguito senza un "party" sarà impossibile sopravvivere ai dungeon più avanzati.


Stormreach è una città molto particolare ed è stata resa con un dettaglio grafico notevole e decisamente coinvolgente.

La creazione del personaggio è un punto fondamentale in ogni MMORPG: in *Stormreach* potremo scegliere tra cinque razze e nove classi differenti.

SEMI-LIVELLI
Il passaggio dal primo al secondo livello di esperienza può richiedere parecchie ore di gioco e svariate missioni. Forse per questo, gli sviluppatori hanno inserito dei gradini intermedi all'interno dei livelli stessi, chiamati "rank". Si può essere, dunque, un personaggio di primo livello al terzo o al quarto rank, secondo l'esperienza maturata. Ogni rank porta con sé dei "punti-azione" che si possono spendere per acquisire dei bonus particolari, una sorta di "mini-talenti" che forniscono ulteriori vantaggi.

LE MISSIONI
Ogni missione ha una serie di obiettivi che vengono elencati in una finestra in alto a destra sullo schermo. Man mano che riusciremo a completarli, vedremo un segno di "spunta" che li eliminerà progressivamente fino al raggiungimento dell'obiettivo finale. Fatto ciò, potremo cliccare su un pulsante di "richiamo" ed essere teletrasportati all'esterno del dungeon, in un luogo sicuro.

"casse del tesoro" o altri premi materiali, il gioco genererà una serie di oggetti personalizzati per ogni eroe e sarà quindi impossibile riuscire a "rubare" quelli degli altri. Tutto questo incentiva un approccio maggiormente collaborativo, dal momento che saper fare gioco di squadra con la propria Compagnia, risolvendo le quest nel modo migliore, è l'elemento chiave per crescere e diventare sempre più potenti.

Dal punto di vista grafico, *D&D Online* è al "top". Il mondo di Eberron è particolarmente strano e viene ricreato con dovizia di particolari. I mostri sono ben realizzati e gli scenari ricchi e coinvolgenti. Anche gli effetti speciali degli incantesimi e degli oggetti magici contribuiscono a dare l'illusione di trovarsi in un'avventura di "Dungeons & Dragons". Non c'è dubbio alcuno che ogni aspetto dell'ambientazione sia stato integrato con maestria, compreso il sistema di regole che gli appassionati della versione da tavolo già ben conoscono.

Forse, però, questo è uno dei problemi iniziali mostrati da *D&D Online*: il fatto di vivere di rendita alle spalle di un sistema di gioco già molto famoso e consolidato ha fatto sì, per esempio, che le missioni di tutorial siano estremamente generiche e spieghino poco di come funzionano le meccaniche e, soprattutto, della cruciale differenza tra le varie classi e razze di personaggi. Dovremo scoprire da soli, quindi, che ogni classe prevede un ruolo specifico e che non è il caso di andare troppo spesso oltre tale "funzione", pena la morte sicura e la resurrezione in taverna.

Per ora, *D&D Online* risulta alquanto limitato dai dieci livelli di esperienza e dalla città in cui i nostri eroi si muoveranno, ma siamo certi che tali confini verranno espansi in futuro. Chi cerca un MMORPG pensato e voluto come un prodotto differente dal solito, e ha nostalgia delle serate trascorse attorno al tavolo con mappe, miniature di piombo e dadi sfaccettati, si troverà certamente a proprio agio giocando le avventure di *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*.

Yuri Abietti 

IN ALTERNATIVA...

City of Heroes, Nat 05, 8½
Un gioco di ruolo online unico nel suo genere, in cui potremo vestire i panni dei super-eroi. Ottimo con installato anche *City of Villains*, per fare i "super-cattivi".

World of Warcraft, Mar 05, 9
Semplicemente, il MMORPG fantasy del momento, basato sulla famosa serie di *Warcraft*.

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Turbine** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.ddo-europe.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, collegamento a Internet**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Grafica molto dettagliata
- Parecchie combinazioni di personaggi
- È "Dungeons & Dragons"!

- Tutorial poco esplicativo
- Zone da visitare limitate
- Solo dieci livelli di esperienza

***D&D Online* è un gioco di concezione diversa rispetto ad altri MMORPG, come *World of Warcraft*. Il tentativo di ricreare la sensazione di un'avventura di "D&D" al tavolo con gli amici era lo scopo degli sviluppatori, ed è stato pienamente raggiunto.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	SERVER
8	8	8	8	8	8



Nel mercato del paese, basta trovare gli oggetti giusti per effettuare qualche baratto e ottenere una certa chiave.



Alcune casse contengono un folletto dispettoso, da sconfiggere prima di ottenere l'ambito bonus.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

Da Kyoto a Parigi in poco meno di cinquecento anni: i viaggi nel tempo riconfermano il proprio fascino.

IN ITALIANO? MAGARI!

Il manuale del gioco, i menu e i sottotitoli sono stati tradotti in italiano, ma in maniera tutt'altro che ispirata e, soprattutto, corretta. I dialoghi sono doppiati in inglese e, sporadicamente, in francese per esigenze di trama. Il gioco è distribuito in formato DVD.

METTIAMOCI UNA PEZZA

Giocare a *Onimusha 3* senza l'apposita patch sarebbe una vera e propria tortura per le pupille di chiunque. Una volta acquistato il gioco premuratevi di installarla: la trovate nel supporto ottico allegato all'edizione DVD di questo numero di GMC.

NON è passato nemmeno un mese dall'annuncio ufficiale della distribuzione, da parte di Ubisoft, di alcuni titoli firmati Capcom per il mercato PC dopo il loro indiscusso successo su console.

Fra questi, il primo a vedere la luce sui nostri monitor è stato *Onimusha 3 Demon Siege*, la cui conversione era stata avviata già da qualche tempo. Il primo impatto con il gioco ci ha dato da pensare che forse, di tempo, sarebbe stato meglio dedicargliene di più. Il tutto a causa di inspiegabili rallentamenti nel frame rate, che hanno suscitato notevoli perplessità. Il problema è stato risolto applicando la patch pubblicata da Ubisoft (e inserita nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC), indispensabile per fare girare *Onimusha 3* con la giusta fluidità.

Ma procediamo con ordine: *Onimusha 3 Demon Siege* è un ottimo gioco per console e si riconferma valido anche per PC. Samanosuke, un samurai giapponese del sedicesimo secolo e Jacques, un poliziotto francese a cui, per l'occasione, presta il volto l'attore Jean Reno, si ritrovano catapultati nel tempo, accomunati dal desiderio di sconfiggere il perfido Re dei Demoni Nobunaga e le orde di mostri Genma che stanno seminando il panico nelle loro rispettive ere.

I personaggi principali si dividono la scena agendo, contemporaneamente, nella Parigi dei giorni nostri e durante l'era Sengoku in Giappone. Il giocatore dovrà, di volta in volta, impersonare uno dei due, contando occasionalmente sull'aiuto del computer che si occuperà di gestire un eventuale partner (come la bella poliziotta Michelle, per esempio).

Il nucleo del gioco è costituito da una massiccia quantità di combattimenti che, grazie alla grande varietà di mosse, armi e potenziamenti assortiti, risultano coinvolgenti e parecchio soddisfacenti. Come dimostra la soglia di età raccomandata, l'intero *Onimusha 3* punta sull'effetto coreografico garantito da sangue e situazioni decisamente violente, ma, etica a parte, il risultato finale è di grande impatto. I personaggi controllati dal computer, inoltre, sfoggiano un'Intelligenza Artificiale di buon livello e si dimostrano alleati preziosi per togliere il loro compagno dai guai nei momenti più drammatici, venendo sempre in suo aiuto in caso di attacco da parte di un nemico particolarmente ostico.

"La punta di diamante del gioco è l'ottimo sistema di combattimento"

È consigliabile, comunque, utilizzare un gamepad a dieci tasti (più levetta analogica), di gran lunga più adatto allo stile del gioco rispetto alla classica tastiera.

TROPPO DIFFICILE?

In caso di combattimento particolarmente impegnativo, dopo un certo numero di Game Over viene offerta al giocatore la possibilità di riprendere l'avventura in modalità Facile. Attenzione, però: se si accetta, non sarà solo quel determinato nemico a indebolirsi magicamente. Da quel momento in poi, non sarà più consentito tornare sui propri passi e si dovrà affrontare la parte restante di gioco a un livello di difficoltà decisamente troppo basso e poco competitivo. Meglio, forse, ponderare la scelta e impegnarsi un po' di più o, eventualmente, ricorrere a questo asso nella manica solo nelle fasi finali. Una buona tattica consiste nello sfruttare la modalità Onimusha che, raccolto un certo numero di anime viola, si attiva automaticamente in caso di morte, resuscitando il personaggio e rendendolo invincibile per qualche secondo. Dello stesso potere "rianimante" (ma senza invincibilità) sono dotati anche alcuni talismani.

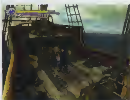


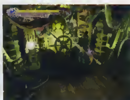
Sul piano teorico, *Onimusha 3* ha le carte in regola per rientrare nella rosa degli acquisti obbligati e, sul piano pratico, ciò era indiscutibilmente valido quando il gioco uscì nei negozi nel reparto console. A distanza di due anni, bisogna fare i conti con una versione PC che, dell'originale, sembra aver conservato tutte le caratteristiche fondamentali, ma con qualche sbavatura.

Le ambientazioni contano su una risoluzione soddisfacente e su un buon livello di dettaglio; anche le animazioni di protagonisti e avversari sono convincenti. La punta di diamante del gioco è rappresentata dall'ottimo sistema di combattimento, che mette in secondo



Quelle sfere luminose sono un valido appiglio per la frusta.





L'ANGOLO DELLO STORICO

Esagerazioni a parte, alcuni personaggi ed eventi citati in *Onimusha 3* attingono a piene mani dalla storiografia giapponese. Il cattivone di turno, Nobunaga, era un potente feudatario ("daimyo") durante il periodo Sengoku, impegnato nel tentativo di riunificazione del paese. Nel 1582, durante il cosiddetto "Incidente di Honnoji", il suo fedele servitore Ranmaru perse la vita per difenderlo, così Nobunaga morì facendo harakiri (o seppuku, che dir si voglia). Il suo corpo non fu mai ritrovato.



Ako non sarà disponibile dall'inizio del gioco, ma diventerà presto indispensabile.



Alcune casse, prima di essere aperte, metteranno alla prova la materia grigia. Nulla di eccessivamente cervellotico.



Gli oggetti interessanti sono contrassegnati da un bagliore ben distinguibile.

SISTEMA DI SALVATAGGIO

Non è consentito salvare la partita in qualsiasi momento del gioco. Occorre raggiungere delle apposite postazioni, che permettono anche di potenziare i personaggi. Il numero di file di salvataggio disponibili è, però, limitato a dieci.

AKO E I TESORI TENGU

La piccola e svolazzante Ako è indispensabile come "ponte" fra le due epoche, poiché è in grado di viaggiare nel tempo. Fra le sue abilità, però, spicca la capacità di accedere alle casse del tesoro dei Tengu per far gentile omaggio del loro contenuto ai suoi due protetti, risultando particolarmente utile sia per raggiungere oggetti inaccessibili, sia per rifornire di erbe medicinali durante la battaglia. Grazie a delle apposite tuniche, che acquisiscono il loro potere magico se impreziosite con un numero variabile di Ecospiriti, Ako è in grado di curare o aumentare il potere di assorbimento delle anime e così via. Per sapere quale tunica è indossata, basta osservare il colore degli abiti di questa provvidenziale amica.

piano la componente più cerebrale. Quest'ultima è stuzzicata solo da enigmi di facile risoluzione (chiavi da trovare e oggetti da spostare) e da piccole prove di abilità, che ricordano alcuni classici rompicapi. Anche il level design, per quanto riuscito e caratterizzato da scenari apparentemente vasti, guida per mano il giocatore lungo binari quasi del tutto fissi, che difficilmente metteranno alla prova il suo senso dell'orientamento.

Dopo aver tessuto le indubbie lodi del gioco, è il momento di arrivare alle note dolenti, su cui è difficile chiudere un occhio. Definire questo titolo, sfornato dalle sapienti mani Capcom, "una conversione un po' approssimativa" è una tentazione difficile da allontanare.

La traduzione italiana è piena di errori più o meno gravi, la mappatura dei comandi appare visibilmente inadatta a mouse e tastiera, infine la presenza di indicazioni a schermo che tirano in ballo fantomatici tasti con triangoli e cerchi (esatto: quelli del pad della Playstation) non è proprio il massimo della vita. Dettagli, questi, che lasciano presagire a qualcosa di non realizzato con la massima scrupolosità.

Un peccato, se si considerano le grandi potenzialità di un gioco che, pur avendo dato il meglio di sé su console, poteva rivelarsi ineccepibile anche per i possessori di PC. Nonostante qualche imperfezione, *Onimusha 3* riesce comunque a essere una conversione discreta e ci rende fiduciosi in attesa degli altri due titoli Capcom annunciati: *Devil May Cry 3* e *Resident Evil 4*. Incrociamo le dita e speriamo di non doverci mettere nuovamente a caccia di una patch.

Elisa Leanza



IN ALTERNATIVA...

Prince of Persia I Due Troni, Gen 06, 9
Anche il Principe, stavolta, ha una frusta con cui arrampicarsi e volteggiare in aria. Lui, però, è molto più bravo con le acrobazie a corpo libero.

Il Signore degli Anelli Il Ritorno del Re, Natale 03, 7
Per chi ama le imprese in "costume" qui ce n'è per tutti i gusti: Nani, Elfi, stregoni. Niente samurai, ma spade e nemici a bizzeffe.

Info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Capcom** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.capcom.com/oni3_intro.html

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, Lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Buon sistema di combattimento
- Trama e caratterizzazione dei personaggi riuscite
- Discreta varietà di armi e potenziamenti

- Conversione non ineccepibile
- Traduzione italiana approssimativa
- Controllo tramite tastiera scomodo

Onimusha 3 Demon Siege **ha quasi sfiorato il rischio di fare harakiri, presentandosi in una veste grafica solo apparentemente imbarazzante. Si è salvato in corner e si riconferma un buon titolo d'azione, nonostante abbia alle spalle ormai un paio d'anni.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ DELLA CONVERSIONE	TRAMA
7	8	8	7	6	7



Certe sezioni sono controllate costantemente da alcune telecamere: il tempismo sarà fondamentale per non venire scoperti a dipingere.


Il protagonista Trane è in grado di arrivare un po' ovunque sfruttando grondaie, macchie di edera a grate nascoste.

GENERE: AZIONE

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

La vita del graffitaro è dura, soprattutto agli inizi della carriera...

IN ITALIANO

Marc Ecko's Getting Up è interamente tradotto in italiano: manuale, testi a video e addirittura il parlato. La recitazione non è male, anche se il protagonista sembra avere una voce fin troppo fanciullesca. Molto ricercata la scelta dei termini impiegati, che includono parecchi neologismi e inglesismi ("devo taggare questo muro", "dov'è la tua crew?", "sei solo un toy", per fare qualche esempio), oltre al turpiloquio. Si ha pur sempre a che fare con culture ribelli...



I videogiochi sono in costante evoluzione e sempre alla ricerca di nuove formule per esprimersi. Se, inizialmente, i giochi elettronici richiedevano unicamente abilità con il joypad e prontezza di riflessi, col tempo gli sviluppatori hanno puntato anche su altri aspetti, quali la trama o il contesto culturale in cui sono ambientate le vicende.

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, per esempio, si propone di tradurre su un supporto digitale il background culturale della scena hip hop Anni '80. Il nuovo titolo di Atari vuole permettere a tutti di vivere le emozioni di un ribelle "imbrattamuri", un giovane graffittaro che intende farsi conoscere nel complesso sottobosco degli artisti di strada. Il tutto, senza rischiare sanzioni penali e, soprattutto, di rimanerci secchi mentre ci si arrampica su impalcature pericolanti o ci si avventura a piedi nei tunnel della metropolitana. In parole povere, è un modo per sfogare la propria vena artistica colorando solo muri virtuali, tra l'altro scoprendo in maniera divertente un fenomeno "underground" come l'hip hop, godendosi alcuni dei più intriganti murales realizzati da veri maestri.

Sono sufficienti pochi minuti di gioco con *MEGU* per rendersi conto che chi decide di ribellarsi al sistema colorando le città non ha vita facile: è necessario essere agili e snelli per raggiungere le zone che garantiscono maggior visibilità alle proprie creazioni. Soprattutto, bisogna saper usare bene le mani. Non solo per dipingere ad arte, evitando sbavature che farebbero abbassare il bonus di reputazione, ma anche per difendersi dagli attacchi di bande rivali e poliziotti, che non sembrano avere la mano leggera quando beccano in flagrante qualche "tagger". In parole povere, *MEGU* è un incrocio fra un picchiaduro e un gioco di piattaforme.

Una volta entrati in una nuova sezione, sarà necessario eliminare eventuali pericoli, sotto forma di teppisti, forze dell'ordine e operai della metropolitana,

> **"Sarebbe stato splendido disporre di una città esplorabile"**

in modo da dedicarsi all'ispezione della zona, pitturando i punti richiesti per proseguire nell'avventura ed eventualmente dedicandosi anche agli obiettivi secondari. Questi ultimi sono di vario tipo e includono il "bombing" di porte, furgoni o altro (praticamente, bisognerà ricoprire di firme alcune aree entro un tempo predefinito), il fotografare le creazioni di alcuni rispettabili artisti e il raccogliere dei lettori MP3 contenenti nuove tracce audio da ascoltare durante le successive scorribande.

Le idee alla base di *MEGU* sono esaltanti e già dai primi livelli si rimane estasiati dalla qualità della realizzazione delle aree urbane, credibili e quasi vive agli occhi del giocatore, il quale non essendo legato a limiti di tempo (se non nelle singole prove), può concedersi il lusso di ispezionarle a fondo. Andare a coprire ogni graffito, arrampicandosi sulle grondaie per raggiungere le cime dei palazzi, così come sfondando grate e infilandosi in angusti cunicoli, richiede una certa coordinazione e fantasia.

Bisognerà cavarsela fra salti da una trave all'altra, telecamere di sicurezza dall'occhio sempre vigile e, in certi casi, anche treni o autovetture che rischieranno di far finire precocemente una carriera. Contemporaneamente, però, ci si imbatte nei limiti principali del gioco. La continua ripetizione delle stesse, semplici, azioni tende a stancare e una curva di difficoltà non perfettamente tarata rischia di far desistere i graffitari meno motivati. Molti giocatori potrebbero facilmente stufarsi

RISSE GIOVANILI

Gli scontri con i tutori dell'ordine e i bulli di quartiere sono una parte fondamentale di *MEGU*, come dimostrano l'elevato numero di mosse a disposizione del protagonista Trane e la possibilità di raccogliere varie armi improprie, siano esse travi di legno, mazze da baseball, coperchi di cestini della spazzatura o barattoli di vernice. Sono disponibili parecchie combo e molteplici tipi di presa, che messi insieme creano un sistema di combattimento interessante. Purtroppo, gli avversari non si rivelano all'altezza e le potenzialità vengono sprecate, considerando la semplicità con cui potrete abbattere tutti quelli che vi si pareranno davanti. Anche la sola pressione casuale dei tasti si dimostra efficace per vincere le sfide e i pochi colpi incassati non rappresenteranno un problema: i livelli sono letteralmente disseminati di lattine per recuperare energia.



LA TAG DEL WRITER

Il writing, per alcuni, è una passione. È espressione, stile e arte. È difficile trovare, nel panorama videoludico, qualcosa che lo rappresenti degnamente. *Marc Ecko's*, pur non esente da difetti, si avvicina molto a questo obiettivo. Sebbene i primi livelli siano un po' noiosi, i controlli funzionino come una bomboletta scarica e la curva di difficoltà sia mal calibrata, dopo un paio d'ore l'azione entra nel vivo. I livelli si fanno più complessi, i graffiti più "stilosi" e gli strumenti a disposizione aumentano (stencil, manifesti, funi per calarsi dai palazzi, bombolette da incendiare e amenità varie). La trama ritrae in maniera efficace la cultura hip hop, romanzandola quel tanto che basta per stupire e divertire senza farla sembrare ridicola e forzata. Insomma, per chi ha pazienza e ama "dipingere" c'è da divertirsi in *MEGU*. Respect!

Vi siete mai chiesti come fanno i graffittari a raggiungere certe zone? *MEGU* potrebbe rispondere a questa domanda.

Bisogna prestare attenziona a non tenere il pennello troppo a lungo sullo stesso punto: si rischia una sbavatura, rovinando il murale e abbassando la reputazione.

I combattimenti sono piuttosto facili e possono risolversi schiacciando tasti in continuazione.

GUARDA MAMMA, SENZA MANI!

Una delle caratteristiche divertenti del gioco consiste nel cercare di raggiungere le zone più impervie della città, per poi disegnare i propri graffiti. Di conseguenza, il protagonista Trane è capace di numerose azioni, quali arrampicarsi sulle grondale, sfruttare i muri per darsi la spinta e raggiungere punti di appoggio altrimenti troppo elevati. Non solo: è in grado di appendersi alle tubature per muoversi lungo le facciate degli edifici, nonché di camminare in equilibrio su travi sospese.



di accanirsi sugli stessi livelli, per obiettivi mancati di un soffio. Con il tempo e l'acquisizione di nuove mosse e abilità, l'esperienza migliora e offre altri stimoli, ma l'impatto iniziale è duro.

Per quanto curato stilisticamente, *MEGU* obbliga a districarsi all'interno di livelli piccoli. Sarebbe stato splendido avere fra le mani una città esplorabile, sulla falsariga di *GTA*, all'interno della quale andare alla ricerca di zone da "graffittare", di muri da "taggare", e di gang con cui menare le mani, umiliandole poi ricoprendo le loro creazioni. Anche l'idea di dover ricoprire l'intero graffito muovendo le braccia del personaggio con la tastiera, inizialmente divertente, perde il proprio fascino in poco tempo, rendendo l'operazione ripetitiva e poco stimolante.

La situazione migliora collegando al computer un joypad, possibilmente quello della PlayStation 2 tramite un adattatore PS2-USB KiKy, ma *MEGU* tradisce le sue origini "da console" anche sotto il profilo tecnico.

Lo stile grafico è notevole, ma si notano animazioni poco convincenti, texture non sempre all'altezza degli standard PC e un uso molto contenuto dei pixel shader.

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure si dimostra, in ogni caso, un interessante esperimento: i programmatori hanno riprodotto con successo le atmosfere hip hop, riuscendo persino a incastonare nel gioco parecchi messaggi promozionali senza spezzare il ritmo dell'azione o farli sembrare forzati. Una curva di difficoltà meglio tarata avrebbe sicuramente giovato al voto.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

GTA: San Andreas, Lug 05, **9**
"Taggare" i muri rappresenta solo una minima parte di questo immenso gioco, che miscela numerosi generi in maniera ineccepibile.

Prince of Persia I Due Troni, Gen 06, **9**
Niente graffiti, ma tonnellate di combattimenti e sezioni di piattaforme.

Info ■ Casa **Ecko Unltd. Games** ■ Sviluppatore **The Collective** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.atari.com/gettingup**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto pixel shader**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Joypad**
- Multiplayer **No**

- Ambienti ben ricreati
- Ottimo commento sonoro
- Completamente tradotto

- Comandi da tastiera migliorabili
- Poca libertà di azione
- Ripetitivo

Le buone idee alla base di *MEGU* non sono state sviluppate a dovere e si avverte l'impossibilità di esplorare il territorio, caratteristica che avrebbe potuto far decollare la giocabilità. Superati i primi, non esaltanti, livelli, il gioco migliora.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LEVEL DESIGN	LIBERTÀ D'AZIONE
7	8	6	5	8	5

Nei momenti di tensione, la vista si annebbia e si comincia a soffrire di attacchi di vertigini.

I mostri che si incontrano non sono solo a misura d'uomo. Abbandonate la nave!

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

CALL OF CTHULHU
DARK CORNERS OF THE EARTH

Saliamo insieme allo scrittore Howard Phillips Lovecraft sulle montagne russe della follia.

IN INGLESE

Purtroppo, *Call of Cthulhu* non è stato tradotto in italiano. È un peccato, anche perché senza avere una comprensione più che buona dell'inglese (qui usato in maniera piuttosto forbita) è impossibile proseguire.

IL DOPPIAGGIO

La qualità del doppiaggio, sempre in inglese, è altalenante. In alcuni momenti, la recitazione pare innaturale e poco interpretativa, mentre in altri è più che accettabile. Si poteva fare di meglio, ma grazie alla trama coinvolgente, dopo poche ore non presterete più caso a questa mancanza.

"NON è morto ciò che in eterno può attendere, e col passare di eoni anche la morte può morire". Questa celebre frase dello scrittore H.P. Lovecraft potrebbe ben descrivere *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, il gioco di Bethesda ispirato ai suoi racconti.

I possessori di PC l'hanno atteso quasi in eterno, tra annunci, smentite e ritardi. Ora che sono passati "abbastanza eoni" la domanda è solo una. È valsa la pena aspettare tanto?

La risposta non è affatto banale. Innanzitutto, bisogna chiarire che non si tratta di un gioco per tutti. *Call of Cthulhu* è difficile, a tratti frustrante, e in certi momenti addirittura reso macchinoso da alcune sviste dei programmatori. Chi, invece, ha abbastanza esperienza, un po' di pazienza e una sana passione per gli scritti del solitario di Providence ne trarrà grandi soddisfazioni, rimanendo incollato al monitor e rinunciando alla serenità delle sue notti. Il che, quando si parla di horror, è solo un pregio.

La struttura di *Dark Corners of the Earth* è particolare, con elementi d'azione, un po' di stealth e tanti enigmi da risolvere. Sulle prime battute, sembra di trovarsi davanti a una semplice avventura. Bisogna esplorare, raccogliere indizi e investigare, aggirandosi per le tetre vie dell'inquietante cittadina portuale di Innsmouth e interagendo con i suoi abitanti, altrettanto tetri e ancor più inquietanti. In questa fase non ci sono momenti frenetici, corse o fughe. La tensione monta lenta, ma inesorabile, lasciando il giocatore costantemente all'erta e spingendolo a immedesimarsi in Jack Walters, il protagonista.

Per facilitare questo processo è stata studiata una visuale in prima persona priva di indicatori di salute, di proiettili e di mappe varie. Inoltre, visto che il nostro eroe è reduce da mesi trascorsi in manicomio per delle gravi turbe, derivate da un breve ma terrificante incontro con uno dei Grandi Antichi (le divinità mostruose della mitologia di Lovecraft), si potranno osservare direttamente i postumi della sua malattia mentale.

> **"Si ha la sensazione di essere sull'orlo della pazzia"**

Soffermandosi con lo sguardo su un dettaglio raccapricciante, come per esempio un cadavere straziato da misteriose forze, la vista inizierà ad annebbiarsi, scossa dalle vertigini.

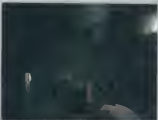
Per arrivare tutti d'un pezzo al termine del gioco è necessario tenere d'occhio la sanità mentale di Jack. Mano a mano che si prosegue e si scoprono i terribili segreti dell'ordine di Dagon, la sua malattia inizia a tornare a galla, procurandogli visioni e spingendolo a parlare da solo, accennando a creature malvagie che cercano di controllare la sua mente. Per evitare di spingersi troppo oltre, è necessario muoversi con cautela, cercando di imbattersi nel minor numero di mostri possibile ed evitando di esaminare con attenzione gli scenari più disturbanti. Sebbene nei primi momenti del gioco questo sistema sembri un po' forzato, quasi una scusa per implementare qualche effetto grafico in stile "L'Esorcista", dopo alcune ore se ne coglie lo spirito, venendo catturati dal suo fascino.

Si ha la sensazione di essere sull'orlo della pazzia e alcune raffinatezze non fanno altro che rendere il tutto ancora più vivido. Per esempio, ostinandosi a contemplare le fattezze di una delle colossali creature che popolano il gioco, si sentirà il battito cardiaco aumentare, mentre Jack si lascerà prendere dal panico fino a togliersi la vita con un colpo di pistola.

Naturalmente, non è possibile terminare *Call of Cthulhu* ignorando bellamente i suoi misteri. Per completare al cento per

PROIETTILI FRUSTRANTI

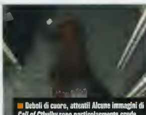
Nonostante nella prima ora di gioco non si spari nemmeno un colpo di pistola (visto che non la si possiede), più avanti gli scontri a fuoco si fanno sempre più frequenti. All'inizio, a causa dell'imprecisione dei controlli, risultano leggermente frustranti, ma ci si abitua in fretta. Attenti però, bastano veramente pochi colpi a mettere KO il povero protagonista.



DOVE SONO I MEDIKIT?

Il sistema dei danni e delle ferite di *Call of Cthulhu* è molto interessante. Cadendo ci si danneggia le gambe, arrivando a zoppicare o, addirittura, a fratturarsele. Nei combattimenti, invece, si riportano ferite alle braccia o al viso. In ogni caso, per guarire non basterà camminare su uno dei classici medikit. Bisognerà trovare un kit di pronto soccorso e usare le medicazioni appropriate sulle varie zone del proprio corpo. Ignorando una ferita grave, si rischierà di morire dissanguati. Peccato che esista una funzione di cura automatica, in grado di scegliere automaticamente le bende giuste e di distribuirle in maniera ottimale. Comoda, senza dubbio, ma se usata troppo spesso rischia di privare di senso questo interessante sistema.





Deboli di cuore, attenti! Alcune immagini di *Call of Cthulhu* sono particolarmente crude.

TOMI SU TOMI

In *Dark Corners of the Earth* ci sono delle vere e proprie moli di libri e quaderni da consultare. In alcuni casi, i documenti sono necessari a risolvere gli enigmi, in altri sono superflui ma comunque interessanti. Non si può dire che la qualità dei testi sia sempre elevata, ma è un difetto su cui chiudere un occhio.



I nemici non sono solo mostri. Ci sono anche esseri umani con sguardi da pazzi e visi dal pallore mortale.

In perfetto stile Lovecraft, gli scenari onirici abbondano.

I SALVATAGGI

In *Call of Cthulhu* non è possibile salvare in qualunque momento. Per farlo bisogna trovare i segnali a forma di occhio dipinti sui muri. Data l'estrema difficoltà di alcune sezioni, i salvataggi a piacimento avrebbero forse fatto comodo, ma avrebbero rischiato di spezzare la tensione.



Nel gioco vengono affrontate anche tematiche molto forti, come il suicidio.

cento il gioco è necessario sia mantenere un barlume di ragione, sia approfondire le proprie conoscenze sui Miti dei Grandi Antichi, vera ragione per cui Jack intraprende la sua folle avventura. A tale scopo, è necessario raccogliere il maggior numero di indizi, siano essi libri esoterici, foto o più semplicemente diari personali.

Fin qui tutto bene, ma i difetti subentrano quando si parla di azione e interazione. Innanzitutto, pur nella sua coinvolgente efficacia, la visuale in prima persona è mal realizzata. La fisicità della camminata è quasi impercettibile e rende frustranti i momenti in cui è necessario saltare con precisione; la gestione delle armi e la mira, poi, sono goffe. Inoltre, visto che per interagire con lo scenario è necessario stare alla giusta distanza dagli oggetti, e dato che i controlli a volte sono poco precisi, capita di bloccarsi anche se si aveva avuto la giusta intuizione.

Dal punto di vista grafico, gli "eoni" trascorsi durante lo sviluppo di *Call of Cthulhu* si fanno sentire. Le texture sono in bassa risoluzione, i modelli poligonali sono appena sufficienti e i bug, pur essendo di piccola entità, sono numerosi. Per fortuna, gli angoli oscuri della terra che bisogna esplorare sono *veramente* tali, e rendono queste imperfezioni poco evidenti e tutto sommato perdonabili. Nonostante i suoi innegabili difetti, *Dark Corners of the Earth* rimane molto valido, sia per la sua trama, sia per l'atmosfera di orrore e tensione che fa respirare. Anche se capiterà di imbattersi nella schermata di Game Over molto spesso, una volta che ci si sarà fatti catturare dalla fantasia allucinata di Lovecraft non esisterà modo di staccarsi dal PC, e il desiderio di completare *Call of Cthulhu* con il massimo delle conoscenze spingerà i più caparbi a finirlo più di una volta.

Insomma, se siete dei fan di Lovecraft o dell'horror in generale compratelo senza riserve. Chiuderete un occhio sui suoi difetti e forse chiuderete anche l'altro – per la paura.

Fabio Bortolotti

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Silent Hill 2, Mar 03, 8
Anche senza avere alle spalle la letteratura di Lovecraft, *Silent Hill 2* regala sane notti di incubi e atmosfere deliranti.

F.E.A.R., Ott 05, 9
Pur se di un genere molto diverso, *F.E.A.R.* è in grado di fare saltare sulla sedia anche i giocatori grandi e grossi.

Info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Headfirst Production** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.callofcthulhu.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Trama coinvolgente
- Interessante il sistema della sanità mentale
- Fedele all'universo di Lovecraft

- Grafica un po' datata
- Controlli imprecisi
- A tratti frustrante

Un gioco ben lontano dalla perfezione, ma anche interessante e coinvolgente. Lo spirito dei racconti di Lovecraft e le sue visioni sono stati riprodotti in maniera efficace. Consigliato agli appassionati dell'horror di classe.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	7	7	8	8	7



IN ITALIANO

Il distributore afferma che manuale, scatola, software e testi a video di *ÜberSoldier* saranno tradotti in italiano. Il gioco viene venduto solo in formato DVD.



Graficamente *ÜberSoldier* potrebbe non sembrare malvagio, ma le animazioni sono ben poco realistiche e ancor meno fluide.



Lo scudo di energia ricorda il film "Matrix" nel tipico effetto dei proiettili fermi a mezz'aria.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

ÜBERSOLDIER

Seconda Guerra Mondiale, nazisti, strani esperimenti, armi e supersoldati: il cliché è servito!

DOPO tanti sparatutto realistici ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, sembrava che gli sviluppatori avessero smesso di realizzare altri cloni di *Castle Wolfenstein*. Ci provano i russi Burut, riprendendone gli stereotipi senza escludere il supersoldato che, nei sogni di Hitler, avrebbe portato l'Esercito Tedesco alla supremazia.

In *ÜberSoldier* impersonerete un militare tedesco deceduto e riportato in vita tramite un bizzarro esperimento, che, tra le altre cose, gli avrà conferito alcuni poteri speciali, come una resistenza incredibile e la facoltà di generare uno scudo di energia capace di proteggerlo dalle pallottole. Come se non bastasse, vi ribellerete al vostro stesso esercito. Non che questa "conversione" sia volontaria: i soldati sottoposti a simili esperimenti, infatti, obbediranno a qualsiasi ordine impartito dalla persona che avranno visto per prima, come in una specie di imprinting. Naturalmente, voi verrete svegliati da una bella soldatessa americana, che vi farà combattere dalla sua parte.

Da questo punto in poi, potrete concentrarvi interamente sull'eliminare ogni essere umano (e non, considerando che faranno la loro comparsa anche i mostri). In pratica, vi limiterete a macinare chilometri (virtuali) attraverso livelli estremamente lineari, che non offriranno alcuna occasione per smarrirsi. Le poche chiavi necessarie ad aprire alcune porte saranno facilmente accessibili e non richiederanno lunghe ricerche.

L'esplorazione non viene stimolata nemmeno dalla presenza di bonus o armi particolari. Impegno e pazienza porteranno qualche granata in più e, magari, un medikit (di cui non sentirete l'esigenza, giacché raramente rimarrete a corto di medicinali o munizioni). Anche l'arsenale di *ÜberSoldier* non è esaltante e comprende solo le classiche armi viste nei titoli più realistici ambientati nello stesso periodo. L'unica innovazione degna di nota riguarda il potere di generare una barriera che vi aiuterà a trarvi di impiccio nelle situazioni più frenetiche, fermando i proiettili sparati dagli avversari. L'energia che alimenta tale campo di forza non durerà a lungo e sarà ricaricabile attraverso determinate "combo", per esempio accoltellando in breve tempo tre nemici. Azioni, queste, non troppo complesse da portare a termine, complice la scarsa Intelligenza Artificiale delle potenziali vittime.

> "L'esplorazione non viene stimolata da bonus particolari"

Il collante di tanta banalità è un motore grafico snello solo sulle configurazioni al top di gamma, che pur supportando molte delle recenti tecnologie non è stato sfruttato a dovere e offre shader poco curati e texture non sempre all'altezza della situazione. *ÜberSoldier* non è un pessimo gioco, ma non offre alcuna emozione particolare.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Return to Castle Wolfenstein, Gen 02, 9
Nonostante l'età, *RTCW* non deluderà chi intenda vedersela armi in pugno con i frutti degli oscuri esperimenti del Terzo Reich.

Call of Duty 2, Dic 05, 9
L'FPS dal taglio più spettacolare e cinematografico tra quelli ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale.

SOLI SOLETTI

ÜberSoldier non prevede alcuna modalità di gioco online, né via Internet, né su LAN. Una notizia poco confortante, considerando i limiti nella struttura dei livelli e nell'Intelligenza Artificiale degli avversari. Qualche mappa Deathmatch non avrebbe guastato, anche se, date le premesse, difficilmente avrebbe potuto scalzare *Enemy Territory* (tra l'altro gratuito) dal cuore degli appassionati.





info ■ Casa **CDV** ■ Sviluppatore **Burut** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.ubersoldier.net

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con Pixel Shader 2.0, lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **Pentium4 3,2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Frenetico
- Immediato
- Prezzo interessante

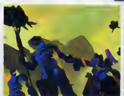
- Troppo lineare
- Privo di originalità
- Manca il multiplayer

***ÜberSoldier* è l'ennesimo tentativo di clonare *Wolfenstein* aggiornandone in qualche modo la grafica. Nonostante esca molto dopo *RTCW*, però, non riesce nemmeno ad avvicinarsi alla qualità tecnica e alla giocabilità offerte dal titolo di Gray Matter.**

GRAFICA	6	SONORO	5	GIOCABILITÀ	6	LONGEVITÀ	5	STRUTTURA DEI LIVELLI	4	I.A.	4

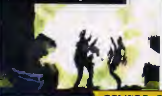
5½





PARLANO LE ARMI

Advent Rising viene venduto con scatola e manuale in italiano, mentre il programma è rimasto in inglese. Il gioco, inoltre, è distribuito in formato DVD.



Tra le armi più divertenti e spettacolari, c'è una "spara bolle" che crea letali esplosioni a distorce l'immagine.



All'inizio del gioco, Gideon dovrà anche preoccuparsi di salvare la pelle del fratello maggiore.

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

ADVENT RISING

Un nuovo avvento per il genere umano.

LA leggenda vuole che una razza unirà i popoli dell'universo. La leggenda vuole che l'armonia verrà raggiunta attraverso l'illuminata visione e la sterminata potenza degli umani. I Seekers vogliono, invece, che l'umanità sia spazzata via quale minaccia: una razza superiore è solo un pericolo.

Di tutte le letture che il mondo dei videogiochi, e non solo, ha dato delle misteriose popolazioni aliene, quella proposta da *Advent Rising* è perlomeno curiosa e inedita. Ma la situazione finale non è poi tanto differente da qualsiasi altra invasione "subita" dalla nostra specie: il rischio estinzione è a un passo dal tramutarsi in una tragica certezza, quando l'ultimo avamposto umano viene spazzato via dai suddetti Seekers. Tra i pochi superstiti ci sono Gideon e Olivia. E se c'è una cosa che un superstite umano sa fare quando viene messo alle strette da un'orda inferocita di fetidi coccodrilli aureliani, è sparare, sparare e sparare.

Advent Rising prende il via con una colonna sonora orchestrale di pregevole fattura (c'è l'esperto Tommy Tallarico dietro) e continua cercando di creare atmosfera a più non posso grazie ad ambienti vivi e imponenti, mediante qualche scena d'intermezzo decisamente migliorabile, ma a suo modo appassionante. Quel che conta, però, è che, ridotto ai minimi termini, il gioco di Glyphx è un brutale sparatutto in terza persona in cui il nostro Gideon può gestire due armi contemporaneamente, esplodere raffiche di proiettili, lanciare sfere di plasma, fermare il tempo come un novello Max Payne, scatenare campi energetici fuori parametro e, quindi, far volteggiare la rivoltella futuristica come un consumato Clint Eastwood, prima di riporla nella fondina. E se ci rimane troppo a lungo, nella fondina, allora vuol

> "L'azione distruttiva fa scorrere l'adrenalina"

dire che si è in una delle fasi di gioco in cui ci si trova alla guida di uno dei tre mezzi: niente di epocale, ma utile a spezzare qua e là il ritmo.

Almeno in parte azzoppato da una realizzazione tecnica che presenta grandiose scene, ma non è in grado di arricchirle con texture di buon livello o modelli poligonali della stessa qualità, *Advent Rising* trasmette tutto l'amore che il team di sviluppo ha impresso durante la lavorazione. Ci sono imprecisioni nel sistema di controllo e qualche volta l'azione diventa troppo confusa, ma le risorse sono numerose (c'è anche un interessante sistema di evoluzione delle capacità di Gideon) e l'azione distruttiva fa scorrere l'adrenalina.

Chissà che un secondo episodio, perfezionato e arricchito dall'esperienza che Glyphx ha maturato con questo *Advent Rising*, non riesca a colpire davvero nel segno.

Mattia Ravanelli



IL MIO AMICO DELL'ANELLO

L'atmosfera generale di *Advent Rising* richiama quella del vendutissimo *Halo* di Bungie. Ma le similitudini tra l'epopea di Master Chief e quella di Gideon non si fermano qui, dato che anche quest'ultimo (come il corazzato di Microsoft) sarà chiamato a guidare una jeep futuristica, lo Scythe, capace di affrontare pressoché qualsiasi asperità grazie al sistema di controllo, discutibile, offerto proprio da *Halo* e basato sull'utilizzo del mouse quale "timone".



IN ALTERNATIVA...

Halo, Ott 03, 8
Il miglior sparatutto da console trasposto su PC ha molti punti in comune con *Advent Rising*.

Max Payne 2, Dic 03, 8
Le minacce aliene non c'entrano, ma sparatorie e trama pregevole sono assicurate.

Info ■ Casa **Majesco** ■ Sviluppatore **Glyphx** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 42,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.adventtrilogy.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 5,5 GB HD, Lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 3,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Azione furiosa e divertente
- Atmosfera avvincente
- Ottima colonna sonora

- Graficamente povero
- A volte troppo confuso
- Scene animate da migliorare

***Advent Rising* dimostra di avere idee e personalità. Mancano, però, un po' di esperienza e un ritmo di gioco che non sfoci (ogni tanto) nel caos più puro. Consigliato per vivere uno sparatutto in terza persona meno insipido del solito.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA E ATMOSFERA	ESPLOSIONI
6	8	7	7	7	9



Grazie ai filtri offerti dal gioco, sarà sufficiente un colpo d'occhio per capire quali attività siano più lucrative, sia tra quelle in vostra possessa, sia tra quelle della concorrenza.



Anche le Attrazioni saranno soggette a migliorie per incrementarne la sfera di influenza e il gradimento presso la cittadinanza.

GENERE: GIOCO GESTIONALE

TYCOON CITY: NEW YORK

New York? Se chiedi quanto costa, non te la puoi permettere!

IN ITALIANO

Tycoon City: New York ha il manuale e i testi a video tradotti in italiano. Il tutorial e le sequenze animate legate alle Opportunità sono recitati in inglese, ma sottotitolati nella nostra lingua. Le "presentazioni" dei quartieri, invece, sono interamente in italiano.

LE LUCI DI NEW YORK

L'atmosfera che si respira in *Tycoon City: New York* è molto distante da quanto si può vedere in certi film e telefilm. Le vostre attività non verranno mai colpite da piaghe quali la delinquenza. In compenso, tra le categorie di cittadini troverete anche teppisti di entrambi i sessi. Un altro aspetto non simulato sono gli agenti atmosferici: vedrete alternarsi il giorno e la notte (un ciclo equivale a un mese di gioco), i mesi scorreranno nell'angolo in alto a destra dello schermo, ma la vostra New York non conoscerà nevicate record.

TRA il fiume Hudson e l'East River sorge l'isola di Manhattan. Non passa giorno senza che questa sottile striscia di terra emersa balzi agli onori delle cronache, non fosse altro per le notizie dalla borsa di Wall Street.

Proprio a Manhattan è ambientato *Tycoon City: New York* un gioco gestionale in cui vi viene chiesto di costruire un impero commerciale nella Grande Mela. Niente amministrazione cittadina, quindi; l'attenzione andrà concentrata nello scoprire i bisogni della variegata popolazione e nell'assecondarli, piazzando sulla mappa bar, cinema, centri commerciali, negozi di telefonia e via di questo passo. Così facendo, darete la scalata alla classifica degli imprenditori di maggior successo, fino a vedere troneggiare il vostro nome accanto (o sopra) ai vari Rockefeller e Rothschild.

Tycoon City: New York propone due modalità di gioco. Costruisci New York è la principale, quella in cui partire nel Greenwich Village da un gruzzolo di 500.000 dollari per affrontare una vera avventura imprenditoriale, fatta di Opportunità da cogliere e di quartieri che "apriranno" le porte di fronte alla vostra irresistibile ascesa. La Modalità Illimitata, invece, consentirà di gestire l'intera isola, da Liberty Island (su cui poggia la Statua della Libertà) fino al ghetto di Harlem. Sarà sufficiente decidere la quantità di denaro disponibile per la costruzione e per le migliorie degli edifici, il numero di avversari (sarà possibile anche non averne) e la velocità con cui i rivali innalzeranno i loro fabbricati.

Il motore della modalità Costruisci New York sono proprio le Opportunità, ovvero delle specie di missioni che vi verranno affidate nel corso della partita. Alcuni esempi di Opportunità sono: riqualificare il tratto di strada da cui passerà la sfilata del capodanno cinese, far aumentare il livello di felicità dei giovani di Little Italy, oppure valorizzare un parco. A queste si aggiungono delle Opportunità Premio quali tenere a bada il bisogno di sicurezza della popolazione di SoHo erigendo quattro negozi di antifurto o, ancora, costruire un paio di negozi di scarpe per fare felici le "regine della moda" di Manhattan.

Tra i vari compiti, verrà richiesto anche di selezionare una precisa tipologia di cittadino, come una studentessa d'arte o un importatore. È questa una delle particolarità di *Tycoon City: New York*: nel gioco di Deep Red Games le strade e i marciapiedi della metropoli sono costantemente calcati da una folla di pedoni. Cliccando su qualsiasi passante si visualizza una breve scheda riassuntiva del soggetto, che indica, tra le altre cose, i suoi bisogni, la sua meta attuale e il luogo di provenienza. Il fine di tale caratteristica è presto detto: oltre a voler trasmettere al giocatore l'impressione di avere a che fare con una popolazione pulsante di vita in tutte le sue molteplici forme, basterà che uno dei cittadini sia uscito da una delle vostre attività, per avere sott'occhio l'indice di gradimento della stessa e per capire dove migliorare il servizio.

"Il sistema economico del gioco è semplicistico"

L'intento è nobile, ma si scontra con il difetto principale di *Tycoon City: New York*. Il sistema economico contemplato dal gioco è estremamente semplicistico. Le chiavi del successo paiono essere: costruire a tutto spiano ampliando al massimo la sfera di influenza di negozi e locali tramite insegne al neon, e nutrendo il gusto estetico del pubblico con piante, arbusti, fioriere e panchine, nonché acquistare le attività più redditizie della concorrenza (sia questa la città o gli altri tycoon in corsa), ricorrendo spesso al filtro guadagni.

In pratica, il rischio legato all'attività imprenditoriale sembra ridotto a zero. Gli antagonisti sul mercato non fanno dell'aggressività un proprio punto di forza, tanto che non è appagante neppure "attaccarli" con scelte agguerrite.



LE ATTRAZIONI

Nella modalità Costruisci New York, completare gli obiettivi legati alle Opportunità o accumulare certe quantità di denaro frutterà dei crediti, tramite cui erigere le Attrazioni. Con questo termine si intendono gli edifici celebri che campeggiano su tutte le guide turistiche di Manhattan. Nei vari distretti vi imbatterete in alcuni cantieri che attenderanno solo il giusto numero di crediti per trasformarsi nella Biblioteca del Palazzo di Giustizia o nella Cattedrale di San Patrizio, giusto per citarne un paio.



LE MIGLIORIE



Una volta costruite le proprie attività, basterà applicarvi la maggior parte di Migliorie possibili, per poi "lasciarle al loro destino" senza grosse preoccupazioni sulla loro sorte. *Tycoon City: New York*, infatti, non offre un sistema economico troppo complesso, dunque non servirà controllare con puntiglio ogni caseggiato o esercizio. Un concetto importante è quello della sfera d'influenza, ovvero la zona "coperta" dal vostro servizio, per espanderla serviranno accorgimenti quali insegne e bandierine, mentre il gradimento della clientela aumenterà grazie a piante e aiuole, la capienza crescerà con i tavolini all'esterno e il fascino in virtù degli espositori o dei neon colorati. Sebbene le opzioni a disposizione, inizialmente, facciano venire l'acquolina in bocca, con il tempo la procedura di miglioramento si riduce a essere meccanica. I parchi, oltre a incrementare la bellezza delle zone circostanti, consentono un po' più di personalizzazione.



■ Nella Modalità Illimitata le Attrazioni saranno subito davanti ai vostri occhi.



■ Ogni esercizio potrà essere migliorato. Il procedimento, però, diverrà col tempo abbastanza meccanico.

LE OPPORTUNITÀ

La strada del magnate di New York è costellata di Opportunità da cogliere per aumentare il proprio prestigio, i fondi e i crediti a disposizione per le "grandi opere". Queste specie missioni, spesso, prevedono alcuni obiettivi secondari, per esempio scovare una artista tra la gente in transito per le strade e poi costruire un cinema multisala in un determinato quartiere. La prima fase si riduce nel cliccare casualmente sulla folla, fino a trovare il soggetto adatto, mentre per la seconda non esistono quasi mai problemi di denaro (alla peggio, basterà attendere un po' o accelerare il tempo).
Un altro problema di *Tycoon City: New York* è che le Opportunità non hanno limiti di tempo: se viene richiesto di migliorare la qualità di un tratto di strada entro un certo mese e si "manca" la data, sarà sufficiente aspettare un anno in tempo di gioco per raggiungere il successo. Lo stesso accade per le Opportunità legate al raggiungimento di una determinata percentuale di felicità in un distretto: basterà costruire le proprie strutture nelle aree opportune (facilmente identificabili in fase di posizionamento grazie a degli intuitivi codici colore) e attendere.



■ Al momento di piazzare un esercizio in una zona, sarete in grado di capire se il servizio offerto sarà gradito o meno ai cittadini, grazie a un codice colore molto intuitivo.

■ Gli eventi quali la parata di Halloween, il capodanno cinese o la sfilata del giorno di San Patrizio saranno legati a Opportunità in cui sviluppare gli edifici lungo determinati tratti del percorso.

SINFONIA PER MOTORI

Osservando Manhattan dall'alto udrete fischiare il vento, mentre avvicinandovi a terra comincerete a sentire il rombo delle auto, lo strombazzare dei clacson e il "brusio" prodotto dalla vita cittadina. Nei pressi di una discoteca, per esempio, verrete investiti dal ritmo martellante dei toni bassi provenienti dall'interno. Quello che manca, però, è una vera colonna sonora durante l'azione di gioco: un tema portante del calibro di "Rapsodia in Blu" di George Gershwin (come in "Manhattan" di Woody Allen), l'intramontabile "New York, New York" cantata da Frank Sinatra o il concerto in Central Park di Simon & Garfunkel. Che volete, ci piacciono i classici.

La "vasca di pescecani", metafora cui si ricorre parlando dell'ambiente dell'alta finanza o del libero mercato su una piazza difficile come quella della Borsa di Wall Street, è stata trasformata da *Tycoon City: New York* in un acquario da appartamento. Sarebbe stato bello impegnarsi a strappare strada per strada la città dalle grinfie di altri aspiranti magnati, contendendosi i singoli clienti all'ultima caffetteria. Sarebbe stato emozionante arrivare a realizzare con il sudore della fronte tutte le quaranta Attrazioni presenti, quali il Chrysler Building – chiamato nel gioco Motor Tower (non tutti gli edifici hanno i nomi "ufficiali") – l'Empire State Building (Edificio degli Stati Uniti per *TC: NY*) o la sede delle Nazioni Unite. Invece, la prospettiva "dai marciapiedi di Manhattan", sebbene molto piacevole per gli occhi, verrà presto sacrificata in favore della visuale dall'alto, più pratica per filtrare le informazioni e i grafici forniti dall'interfaccia. Difficilmente, poi, si riuscirà a intravedere un filo conduttore nei bisogni della popolazione quanto ad attività, cultura, socializzazione, lavoro e istruzione, e via di questo passo.
Cosa rimane di un titolo gestionale a sfondo economico privo di una componente affaristica stimolante? *Tycoon City: New York* è certamente un buon punto di inizio per chi desideri accostarsi a questo stile di gioco, ha un'interfaccia ben congegnata, propone una grafica di qualità – sempre restando nei confini del genere manageriale – e piacerà molto a chi ha trascorso qualche tempo nella "città che non dorme mai". A chi mastica di gestionali, invece, questa Grande Mela offrirà un boccone insipido, una via di mezzo tra il LEGO, una guida turistica e Google Maps.

Massimiliano Rovati



IN ALTERNATIVA...

RollerCoaster Tycoon 3, Nat 04, 8
Il gioco gestionale in cui costruire e amministrare un parco di divertimenti, arrivando a provare di persona le giostre ideate. Sono in vendita anche due espansioni, *Soaked!* e *Wild!*.

The Movies, Dic 05, 9
Per chi alla costruzione di un impero commerciale preferisce quella di una casa di produzione cinematografica, grazie a cui girare e condividere su Internet i propri capolavori di celluloide.

Info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Deep Red Games** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.atari.com/tycooncitynewyork**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB compatibile T&L, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Città ben riprodotta
- Si comincia a giocare senza tentennamenti
- Adatto a chi si vuole avvicinare al genere

- Manca una vera concorrenza
- Le Opportunità andavano sviluppate meglio
- Poco profondo

La grafica gradevole e fluida e l'interfaccia intuitiva non si sposano a un sistema economico abbastanza complesso. Il risultato è un gioco gestionale molto semplice. Più che costruire un impero finanziario con il sudore della fronte, ci si divertirà a scoprire le attrattive della metropoli.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
8	5	7	6	6	7

6½

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

DARKENED SKYE

È compito di una fanciulla salvare il mondo dall'oscurità.

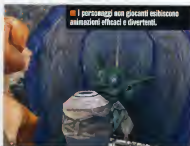

Per venire a capo degli enigmi occorre interagire con molti elementi dello scenario.


Darkened Skye è interamente in lingua inglese.

UN'eroina che vive in un mondo popolato da creature fantastiche, con davanti a sé una missione dalle tinte mitologiche e dal sapore fantasy: è la protagonista di *Darkened Skye*, un gioco di azione/avventura che si propone alla nostra attenzione a un prezzo stracciato.

La grafica palesemente datata ne tradisce "l'età" (*Darkened Skye* ha visto la luce nel 2002), che da un lato giustifica la vendita a prezzo ribassato, ma dall'altro non è in grado di soddisfare appieno le esigenze dell'utente.

Il sistema di combattimento è pratico, pur se eccessivamente semplificato e altrettanto può dirsi riguardo la meccanica di risoluzione degli enigmi proposti. I trenta livelli di gioco a disposizione permettono di far uso di una vasta gamma di incantesimi e presentano una notevole varietà di personaggi, tutti ben caratterizzati. Guardare *Darkened Skye* con l'occhio critico di


I personaggi non giocanti esibiscono animazioni efficaci e divertenti.

un videogiocatore abituato a ben altri livelli grafici e di giocabilità, quindi, potrebbe causare giudizi impietosi. Tutto sommato, però, ci si trova di fronte a un'avventura che, nella sua semplicità, funziona sotto tutti gli aspetti, senza banalizzarne nessuno. Ai palati più fini risulterà difficilmente digeribile, ma considerata la cifra quasi simbolica necessaria per accaparrarsi una copia del gioco, c'è poco di cui lamentarsi.

Elisa Leanza



info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Oxygen** ■ Distributore **EMC Entertainment** ■ Telefono **0712916445** ■ Prezzo **€ 4,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.emcx.it/default.aspx?AREA=5.16

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PII 350, 64 MB RAM, Scheda 3D 8 MB, 600 MB HD**
- Sistema Consigliato **PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, Joypad**
- Multiplayer **No**

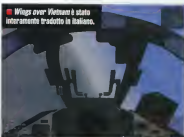
GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
ENIGMI	6
TRAMA	6

6

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

WINGS OVER VIETNAM

Buongiorno Vietnam! Ma sarà davvero un buon giorno?


Wings over Vietnam è stato interamente tradotto in italiano.


Tutti gli indicatori dell'abitacolo si muovono in tempo reale.

LE premesse di questo *Wings over Vietnam* non sono delle migliori. Si tratta di un simulatore di volo da combattimento basato sul motore di *Strike Fighters: Project 1*, tristemente noto per i suoi numerosi bug e la scarsa qualità. Molti dei difetti più grossolani, però, sono stati eliminati, limando le meccaniche di gioco e migliorando la grafica quel tanto che basta per ottenere un prodotto sufficiente.

Uno dei punti a favore di *WoV* è l'ambientazione. Cimentarsi nelle battaglie sopra il Vietnam (relativamente trascurate dal genere) potrebbe stuzzicare l'appetito degli appassionati. Purtroppo, a meno di non essere già ferrati sull'argomento, la pochezza della documentazione finirà per scoraggiare i più. Le armi disponibili in quel periodo ci sono tutte, ma visto che sono prive di descrizioni dettagliate è molto difficile scegliere come equipaggiare gli apparecchi in maniera


Niente dà più soddisfazione di un atterraggio sulla portaerei. In *Wings over Vietnam*, però, è troppo facile.

appropriata prima di ogni missione. La fisica, anche configurando il gioco al massimo della difficoltà, non è esattamente realistica. Si eseguono manovre che spappolerebbero per la troppa accelerazione il pilota e gli atterraggi sulle portaerei sono quasi ridicoli.

In ogni caso, se vi interessa combattere nei cieli, *Wings over Vietnam* potrebbe essere un acquisto sensato, sia per il prezzo contenuto, sia per l'ambientazione.

Fabio Bortolotti



info ■ Casa **Bold Games** ■ Sviluppatore **Third Wire** ■ Distributore **EMC Entertainment** ■ Telefono **0712916445** ■ Prezzo **€ 6,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.wovgame.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 600, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
I.A.	6
CAMPAGNA E MISSIONI	5

6

NEL DVD
Il demo di *WinSPMBT - Main Battle Tank* consiste in una versione completa del gioco, che, come unica limitazione, ha una risoluzione grafica circoscritta a 800x600 o 640x480 (il programma completo consente risoluzioni fino a 1600x1200, che permettono di abbracciare meglio il campo di battaglia). Lo troverete all'interno del DVD allegato questo mese all'omonima edizione di GMC.


La mappa di Nassyria dà un'idea del livello di accuratezza che si può raggiungere con l'editor del gioco.


Gli scontri nella giungla del Vietnam saranno confusi e sanguinosi.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

WINSPMBT – MAIN BATTLE TANK

Una sigla astrusa nasconde una vera gemma per tutti gli appassionati di wargame a turni.

MEZZO SECOLO DI "PACE"

WinSPMBT viene distribuito con quattro campagne e oltre 150 scenari. Delle prime, due ricostruiscono avvenimenti storici (la Quinta Divisione Marine in Vietnam nel 1967 e l'avanzata egiziana nel Sinai, durante la guerra del 1973) e due sono ipotetiche (lo scoppio della Terza Guerra Mondiale in Europa nel 1985 e uno scontro tra Grecia e Turchia per il controllo dei Balcani nel 2008). Gli scenari coprono i conflitti arabo israeliani, la guerra di Corea (quella vera, ma anche una ipotetica nel prossimo futuro), Iran e Iraq, la contesa anglo-argentina per le isole Falkland, Desert Storm, l'Afganistan (sia la lotta contro l'occupazione sovietica degli Anni '80, sia le recenti operazioni americane in risposta all'11 settembre) e il conflitto Iracheno del 2003. Non mancano alcune battaglie tratte da "guerre dimenticate", come gli scontri tra Sudafrica e Angola negli Anni '80, e tra Etiopia ed Eritrea alla fine degli Anni '90. Numerose situazioni ipotetiche completano la vasta panoramica offerta dal gioco sul mezzo secolo di "pace" seguito alla Seconda Guerra Mondiale. Un buon numero di scenari e campagne addizionali può essere scaricato da **www.wargamer.com/gamesdepot**.



BASATO **sull'originale *Steel Panthers II* di Gary Grisby (autore di *War in the Pacific* e *World at War*), *WinSPMBT* è un wargame a turni tattico su mappa a esagoni, che permette di ricostruire qualsiasi scontro meccanizzato reale o ipotetico compreso tra il 1946 e il prossimo futuro (2020).**

La scala è di 3 minuti per turno/50 metri per esagono, mentre le unità rappresentano singoli veicoli, squadre di fanteria, equipaggiamento di supporto (come canotti per gli assaltatori o mezzi di rifornimento munizioni) ed elicotteri. Regole speciali coprono l'aeronautica (con la possibilità di chiamare attacchi aerei sulle postazioni nemiche) e le batterie di artiglieria situate fuori mappa.

All'inizio di ogni partita si può decidere se giocare un combattimento singolo o se cominciare una campagna di battaglie collegate, in cui, al comando di una piccola formazione militare, progrediremo all'interno di un conflitto più ampio. Entrambe le opzioni consentono sia di scegliere uno degli scenari già preparati, sia di generare lo scontro casualmente; in quest'ultimo caso, potremo specificare le dimensioni della mappa e delle forze schierate, le nazioni coinvolte, l'anno in cui avviene la battaglia e perfino le condizioni atmosferiche e del terreno. *WinSPMBT* fornisce anche una collezione di mappe già pronte, che ricostruiscono con notevole livello di dettaglio alcune località in cui sono avvenuti scontri famosi (come Bagdad) – o che potranno essere teatro di battaglie in futuro. Gli scenari ricreano da enormi scontri meccanizzati a piccole operazioni di incursori contro basi terroristiche o installazioni dietro le linee nemiche. L'azione di gioco avviene a turni, con i due contendenti che si alternano a muovere le proprie truppe sulla mappa.



"Simula qualsiasi scontro meccanizzato dal 1946 al 2020"

Ogni unità dispone di un certo numero di colpi a turno per ogni arma imbarcata a bordo, che possono essere sparati a volontà causando, però, una riduzione della sua capacità di movimento.

Le regole includono equipaggiamenti moderni quali cannoni stabilizzati e sensori a infrarossi, morale, comando e controllo (le unità non in contatto con un quartier generale rischiano di demoralizzarsi più in fretta), qualità e preparazione delle truppe, e altri fattori.

WinSPMBT ha un costo elevato – soprattutto se si considera che il demo offre il gioco quasi completo meno alcune opzioni grafiche e con delle limitazioni nell'editor di scenari; inoltre, due titoli simili ambientati nella Seconda Guerra Mondiale (*Steel Panthers WWII* e *Steel Panthers: World at War*) sono disponibili gratuitamente su Internet. Il gioco di Shrapnel rappresenta, comunque, il più completo e longevo sguardo ai conflitti dell'era contemporanea.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

***Armored Task Force*, Mag 04, -**
Basato su un vero programma di addestramento dell'Esercito USA, questo gioco offre uno sguardo realistico alla moderna guerra meccanizzata. Non adatto ai principianti.

***Steel Beasts*, Set 01, 7**
Ai comandi di un tank *M1* o *Leopard 2* parteciperemo a una serie di scontri ad alta tecnologia. L'azione sul campo di battaglia, a livello di compagnia, richiederà anche il comando tattico delle truppe alleate.

Info ■ Casa **Shrapnel Games** ■ Sviluppatore **The Camo Workshop** ■ Distributore **Imp. parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.shrapnelgames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, 350 MB HD**
- Sistema Consigliato **PIII 800, 256 MB RAM**
- Multiplayer **via e-mail**

- Ordini di battaglia completi per dozzine nazioni
- Ottimo editor di mappe e scenari
- Innumerevoli miglioramenti rispetto all'originale

- I.A. non molto sofisticata
- Prezzo relativamente elevato
- Altri titoli simili disponibili gratuitamente

Un bel wargame a turni, abbastanza dettagliato da riuscire a farci immergere nei letali campi di battaglia contemporanei. La varietà di campagne e scenari offerti e la completezza dell'editor lo rendono, inoltre, estremamente longevo.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VARIETÀ DEGLI SCENARI
6	5	8	9	6	9

7½

Giochiamo spendendo POCO



In queste pagine potete dare un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

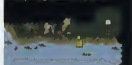
■ **Casa:** EA ■ **Distributore:** EA ■ **Lingua:** Manuale in italiano ■ **Prezzo:** € 29 90

COMMAND AND CONQUER: THE FIRST DECADE

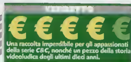
PER festeggiare il decennale della serie *Commond & Conquer*, EA ha lanciato sul mercato una ricca raccolta.

Il mondo degli RTS è cambiato grazie a titoli quali *Worcroft* di Blizzard e allo stesso *C&C*: il primo aveva un'ambientazione tipicamente fantasy; il secondo attingeva a piene mani dalla fantascienza e dai conflitti bellici modemi. *Commond & Conquer: The First Decode* è la collezione che raccoglie in un solo DVD ben dodici giochi: *Commond & Conquer, Commond & Conquer The Covert Operotions, Commond & Conquer Red Alert, Commond & Conquer Red Alert The Aftermoth, Commond & Conquer Red Alert Counterstrike, Commond & Conquer Tiberion Sun, Commond & Conquer Tiberion Sun Firestorm, Commond & Conquer Red Alert 2, Commond & Conquer Yuri's Revenge, Commond & Conquer Renegode, Commond & Conquer Generols* e *Commond & Conquer Generols Zero Hour*. La giocabilità dei suddetti titoli è rimasta la stessa, così come alcuni bug, che non sono mai stati risolti. *C&C Red Alert* (con le relative espansioni) è sicuramente l'RTS più interessante tra quelli proposti, nonostante un comparto grafico che risente del peso degli anni. A guarnire il tutto, è stato aggiunto un DVD Bonus con alcune gradite chicche, quali l'intervista a Louis Castle, il co-fondatore dei Westwood Studios nonché il creatore del "marchio" *Commond & Conquer*.

■ La grafica dei primi titoli della serie è datata, ma la giocabilità è di alto livello.



GIOCHI COMPUTER

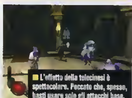


■ **Casa:** EIDOS ■ **Distributore:** DDE ■ **Lingua:** Doppiaggio in italiano ■ **Prezzo:** € 9 90 ■ **Provato su:** Mar 04, 7

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

PER chi apprezza le atmosfere oscure e vampiresche, la serie di *Legocy of Koin* è speciale. Vanta uno stile grafico squisitamente gotico, una trama complessa e il carisma dei suoi personaggi che, in perfetta sintonia con i canoni del genere, sono dei veri e propri antieroi.

In questo episodio si ha la ghiotta possibilità di comandare sia Kain, sia Raziel, protagonisti rispettivamente di *Blood Omen* e *Soul Reover*. I due si alterneranno per i livelli, facendo sfoggio delle proprie differenti abilità e conferendo al gioco un ritmo incalzante e una piacevole varietà. Purtroppo, il sistema di controllo e la gestione della telecamera, evidentemente concepiti pensando a un joypad, fanno acqua da tutte le parti. Pur non rendendo *Defionce* ingiocabile, sono abbastanza mal realizzati da innervosire, distogliendo l'attenzione dalla trama, il suo vero fiore all'occhiello. Anche i nemici non brillano per intelligenza, tanto che per sconfiggerli basta ricorrere a pochi semplici attacchi, senza essere costretti ad apprendere il campionario di mosse di Kain e Raziel, vasto quanto originale e spettacolare. Si tratta, dunque, di un gioco pieno di potenzialità, guastato da alcuni difetti, ma comunque consigliato agli appassionati della serie e a tutti i vampiri possessori di PC.



■ L'effetto della telecinesi è spettacolare. Peccato che, spesso, basti usare solo gli attacchi base.

GIOCHI COMPUTER



ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

DDE

LINEA BIS	
Athens 2004	€ 9,90
Beach Life	€ 9,90
Commandos 2: Men of Courage	€ 9,90
Commandos 3: Destination Berlin	€ 9,90
Conflict Desert Storm II	€ 9,90
Conflict Vietnam	€ 9,90
Cycling Manager 3	€ 9,90
Cycling Manager 4	€ 9,90
Deus Ex	€ 9,90
Deus Ex 2	€ 9,90
Devastation	€ 9,90
Frontline Attack	€ 9,90
Gangsters 2	€ 9,90
Hitman 2: Silent Assassin	€ 9,90
Legacy of Kain: Defiance	€ 9,90
Operation Flashpoint: CWC	€ 9,90
Perimeter	€ 9,90
Praetorians	€ 9,90
Project IGI 2 Covert Strike	€ 9,90
Richard Burns Rally	€ 9,90
Scudetto 4 Stagione 03/04	€ 9,90
Shellshock Vietnam '67	€ 9,90
Thief: Deadly Shadows	€ 9,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	€ 9,90
Virtual Skipper 2	€ 9,90
Virtual Skipper 3	€ 9,90

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esauriscal

La parola ai LETTORI

L'angolo in cui far sentire la vostra voce su GMC! Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, inviate una e-mail (**nemesis@futureitaly.it**) o una lettera (**Giochi per il Mio Computer - Via Asiago 45 - 20128 Milano**) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le prove migliori. Non scrivete più di 800 caratteri e ricordate il voto espresso in scala decimale. La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti. I manoscritti non verranno restituiti.

Activision ■ Nat 05 ■ Voto 7½

STAR WARS BATTLEFRONT II

COSA succede se si unisce la saga cinematografica più amata al mondo a uno sparatutto online? La risposta non può essere altro che *Star Wars Battlefront II*! Il gioco, caratterizzato da un'atmosfera molto suggestiva e da una vastissima libertà di scelta, è ricchissimo di novità rispetto al suo predecessore. Notevoli sono state le aggiunte delle battaglie stellari e della possibilità di utilizzare i Cavalieri Jedi, ognuno con abilità diverse e più o meno potenti, oltre ai pianeti inediti e a una modalità "campagna" dotata, finalmente, di una trama! La debolezza del titolo, però, risiede nelle sue qualità tecniche. La grafica, pur mantenendo un notevole impatto visivo, non è impeccabile, ed è continuamente "vittima" di errori.

Andrea Conti 

Star Wars Battlefront II è divertente e immediato, e si caratterizza per numerose novità rispetto al predecessore. I Cavalieri Jedi, i nuovi pianeti, le battaglie stellari... gli unici nei si riscontrano nella grafica. Per il resto è un vero capolavoro!

9

Microids ■ Lug 02 ■ Voto 8

SYBERIA

"UN giro turistico per Valadilène", così è stata definita la prima passeggiata che Kate Walker compie lungo il viale principale della cittadina dove ha inizio la sua avventura. Parole usate per non scrivere una soluzione in maniera troppo pragmatica e che ci illuminano riguardo un'azione che dovremo compiere spesso nel corso del gioco (ovvero muoverci), ma che non tengono conto di ciò che questa camminata realmente rappresenta: un vero e proprio manifesto di questa bellissima storia. Perché *Syberia* è un racconto che pesca a piene mani dai cliché delle avventure grafiche di stampo classico, ma plasma il tutto creando un mondo diverso, nel quale passeggiare lungo la strada che ci condurrà a ritrovare noi stessi, fermandoci ogni tanto ad ammirare la poesia della vita.

Luca Pierantoni 

Ottima trama, ambientazioni da sogno e una protagonista in cui immedesimarsi alla ricerca di se stessi. _Syberia_ è una delle migliori avventure mai realizzate per computer: più che un gioco, quella di Benoît Sokal è un'opera poetica.

9

Atari ■ Mag 04 ■ Voto 8

PAINKILLER

LO sparatutto *Painkiller* ci catapulta in un mondo fantastico, a metà fra il paradiso e l'inferno, nel quale esiste una sola certezza: sparare a tutto ciò che si muove.
Le legioni infernali hanno conquistato il nostro pianeta, ma sfortunatamente per loro veniamo scelti per salvare la Terra. Armati di fucile a pompa dovremo conquistarci il paradiso. *Painkiller* è un titolo originale, che non risulta mai ripetitivo. Il suo punto di forza è la creatività della veste grafica che, grazie alle atmosfere di stampo gotico, ci terrà incollati al PC.
Di tutto rispetto anche le armi, realizzate con precisione, originalità e innovazione. Tra queste, spicca sicuramente il meraviglioso "spara-pali" capace di infilzare letteralmente i nostri nemici.

J.M.K. 

Tra inferno e paradiso, _Painkiller_ è un gioco frenetico e accattivante, che vale ogni centesimo di quello che costa. In pratica, siamo davanti a uno dei migliori sparatutto in prima persona che si possono trovare su computer.

9

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passate la notte aggirandovi per le strade di City 17, date un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

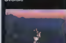
Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Call of Duty 2
GMC.Gorman
"Dovete schiacciarli!"



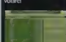
Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Fraggo a ritmo di Dvorak!"



The Elder Scrolls IV: Oblivion
BANNED.Neon
"Per la gloria di Tamriel!"



Pacific Fighters
GMC.Homer
"Tra poco, si torna a volare!"



Scudetto 2006
GMC.Pettinato
"Una prestazione maiuscola!"

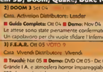
SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ **LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life**

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05

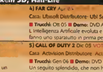
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

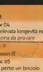




2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 05 ■ **Demo:** DVD Ott 05 - Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!





4) FAR CRY Apr 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Ott 05 ■ **Demo:** DVD Apr 04
L'intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

5) CALL OF DUTY 2 Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** DVD Dic 05
Un seguito splendido, che non ha perso un briciolo dello spirito epico del primo capitolo

SIMULATORI DI CALCIO

■ **LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup**

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov [illegible]

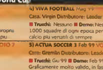
La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone.





2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
L'episodio della serie *FIFA* che ha dimostrato la propria maturità. *FIFA 06* non è riuscito a fare il passo in più

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*





4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

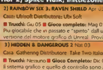
GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ **LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2**

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01

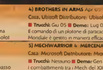
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.





2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.





4) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

■ **LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer**

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05

A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.

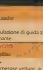




2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer





4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 01 ■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

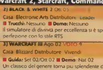
STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ **LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer**

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: [illegible]
Trucchi: Apr 05
Demo: Ott [illegible]4

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare

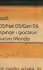




2) BLACK & WHITE 2 Ott 05
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il simulatore di divinità per eccellenza si è sposato alla perfezione con lo stile RTS

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
■ **Guida:** Set 02/Ott 02 ■ **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili





4) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 04 ■ **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

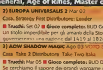
STRATEGIA A TURNI

■ **LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers**

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05

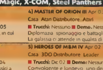
Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.





2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 02 ■ **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!





4) MASTER OF ORION III Apr 03
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02
Casa: 3DO Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Dic 02 ■ **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Giu 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa: Sega Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano i numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Gen 04 ■ **Gioco completo:** Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 Gen 03 ■ **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL CHAOS THEORY Feb 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 05 ■ **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP.

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa: Mythic Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master, Baldur's Gate

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: [illegible]
Soluzione: Nov 02/Dic 02/Nat 02
Demo: DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

2) MORROWIND Mag 03
Casa: Bethesda Distributore: Ubisoft
■ **Sol:** Set 02/Ott 02 ■ **Gioco c.+Bloodmoon:** Apr 05
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ **Sol:** Mag/Giu 05/Lug 05 ■ **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema..

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **EDOARDO FALCHI**
Gestionali
1. The Sims 2
2. Black & White 2
3. The Movies
4. Populous 3
5. SimCity 4

■ **FILIPPODZU**
Sparatutto in Soggettiva
1. F.E.A.R.
2. Doom 3
3. Brothers in Arms
4. Soldier of Fortune
5. Blood 2

■ **VIKKIO88**
Sparatutto in Soggettiva
1. Call of Duty 2
2. Half-Life 2
3. Doom 3
4. Painkiller
5. Wolfenstein 3D

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004 Set 03 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Patch:** Lug 05 ■ **Gioco completo:** Lug 05

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C T O
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

next LEVEL



Sfide all'ultimo frag, Mod da sviluppare e da scaricare, editor per manipolare poligoni e texture, videogiochi da rivalutare e un mondo online tutto da vivere. Benvenuti nel Next Level curato da Raffaello Rusconi!

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018

QUAKE 4 DEMO
[GMC] - Quake 4 Demo Server #1
213.140.8.218:27000
[GMC] - Quake 4 Demo Server #2
213.140.8.218:27000

OFFICIAL BATTLEFIELD 2
[GMC] - Battlefield 2 Server #1
213.140.8.217:16577
[GMC] - Battlefield 2 Server #2
213.140.8.218:16577

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Evento

IN PRIMAVERA SBOCCIANO LE LAN ITALIANE

Il risveglio del netgaming sul suolo italiano è partito da Milano.

I ragazzi di progaming.it sono riusciti ancora una volta a segnare. Un goal importante, visto che, dopo aver portato l'EPS in Italia (Electronic Sports League Pro Series www.esl-europe.net/it) hanno aggiunto al loro ricco palmarès anche l'Intel Friday Night Game (in collaborazione con ASUS).

Nel centro di Milano, lo scorso 3 marzo è stato organizzato il primo evento di una serie di venerdì sera dedicati al netgaming. Queste "serate a tema" hanno riscosso, in Germania, un'attenzione mediatica stupefacente (al fenomeno videoludico è stata addirittura associata anche la cultura pop, con la presenza alla manifestazione di ballerini, musicisti, eccetera), quindi si è pensato bene di replicare anche nel Bel Paese il successo del format tedesco. Il locale milanese scelto per ospitare l'evento era di altissimo livello, così come i computer e le periferiche messe a disposizione dai fornitori ufficiali Intel, Asus, Logitech, ATI e Sennheiser.

Purtroppo, trattandosi di una prima assoluta, si sono verificati diversi imprevisti e un certo ritardo prima dell'apertura delle "ostilità" tra i due clan intervenuti. Comunque, è lecito aspettarsi numerosi miglioramenti nel prossimo futuro, visto che i problemi riscontrati sono ampiamente risolvibili: su Internet, per esempio, non si sentiva la telecronaca del match, mentre durante la fase di riscaldamento delle due squadre di *CounterStrike 1.6* si è fuso persino un PC! Nonostante le due ore abbondanti di ritardo sulla tabella di marcia, l'organizzazione merita un plauso per il lavoro svolto.



Erano presenti postazioni di *NfS: Most Wanted* e *FIFA 06* a disposizione del pubblico.

Passando al netgaming giocato, in questo primo "venerdì sera di fuoco" si sono affrontati due dei team più accreditati per la vittoria finale nell'EPS di *CS 1.6*: i clan SoL e Cube. Il primo ha vinto la sfida con un impietoso 22 a 8, dando prova di essere molto in forma nonostante alcuni cambi nella formazione originaria. Lo storico clan italiano, infatti, ha inserito tra le sue file due giocatori stranieri (francesi per la precisione), permessi dal regolamento. Anche i ragazzi del clan Cube avevano qualche problema di formazione, ma hanno pagato soprattutto la bassa età media della squadra, mostrando dei limiti in fase di organizzazione del gioco. Nulla è già deciso, questa era "solo" una giornata del campionato appartenente alla Electronic Sports League e i Cube avranno sicuramente modo di rifarsi. Concludendo, vi proponiamo una serie di appuntamenti cui sarà impossibile

Al Cebit di scena gli ECG!

Gli European Cyber Games volano ad Hannover.

Considerati come la "vetrina" europea del WCG, gli European Cyber Games cominciano a diventare un appuntamento fisso. Il Cebit, la più grande fiera informatica europea, mette in scena nuovamente gli ECG, dove si affronteranno gli stessi partecipanti del WCG 2005 sui medesimi titoli (con l'esclusione di *Starcraft*). Purtroppo, mancano diverse nazionali, tra cui quella italiana. I nostri colori saranno difesi dal solo TheIAndroid, che sarà l'unico a volare fino a Hannover dal 9 al 12 di marzo. Delusione assoluta per tutto il pubblico italiano ed ennesimo passo indietro per il movimento del netgaming nel nostro Paese. Speriamo che il nostro portabandiera conquisti qualche medaglia.

Sito di riferimento
www.wcg-europe.org

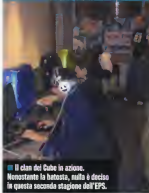
mancare e che caratterizzeranno la primavera/estate del netgaming italiano e non solo.

Si potrà ancora assistere agli Intel Friday Night Game il 14 aprile a Roma (Club Chalet, nel Piazzale dello Stadio Olimpico n.5) e il 12 maggio a Milano (Spazio Chiossetto, via del Chiossetto n.20). Si sta preparando la nuova edizione di OGM LAN (**www.ogmlandivision.org**), dedicata solo a *CounterStrike* (giocato in entrambe le versioni), che avrà luogo dal 5 al 7 maggio in un suggestivo ex ospedale psichiatrico (location che sarebbe più adatta a *Painkiller*) dotato anche di attrezzature sportive.

A inizio giugno, dal 2 al 4 per la precisione, si svolgeranno le finali della seconda stagione dell'EPS, a Bolzano nel Businnes Innovation Center. Infine, non possiamo non citare NGILAN (una vera e propria prova generale per i WCG di ottobre), che dal 23 al 25 di giugno all'autodromo di Monza deciderà la nuova nazionale italiana di videogiochi.

Sono ancora da definire data e luogo delle eliminatorie per gli ESWC francesi di quest'estate. Insomma, è ora di scegliere l'evento cui partecipare e lucidare i tappetini: l'arena è pronta!

Sito di riferimento
www.worldesportsgames.com



Il clan dei Cube in azione. Nonostante la batosta, nulla è deciso in questa seconda stagione dell'EPS.



Clamoroso!

TITOLI UFFICIALI PER I WCG 2006 DI MONZA

Incredulità tra gli appassionati di FPS. Quake 4 escluso!



Il conto alla rovescia è cominciato per assistere ai World Cyber Games tricolore. Al momento, sono stati resi noti i titoli dei sei giochi per PC e i due per Xbox 360 su cui più di 700 giocatori si sfideranno per un montepremi superiore ai 450.000 dollari.

Non tutti i partecipanti sono soddisfatti delle scelte effettuate dal comitato organizzatore. Le specialità per PC sono molto simili a quelle dell'edizione 2005: *Starcraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne, Dawn of War: Winter Assault, Need for Speed Most Wanted, FIFA 06* e infine *CounterStrike 1.6*. Ci si aspettava *Quake 4* e *Age of Empires III*, considerando il successo che questi due titoli stanno riscuotendo nel panorama del multiplayer online. Eppure, il comitato organizzatore dei WCG ha scelto di non inserirli nel programma. I fan dei suddetti titoli non sono i soli a essere rimasti delusi. Dopo il fallimento di *CounterStrike: Source* nell'edizione 2005 svoltasi a Singapore, si è deciso di tornare indietro al solido *CounterStrike 1.6*. I pessimi risultati in fase di visualizzazione delle partite tramite la Source TV, con cui è impossibile utilizzare la visuale in prima persona, hanno convinto persino i più scettici a riproporre il vecchio titolo. Anche in campo console, le scelte hanno generato dei malcontenti: è stato cancellato il torneo di *Halo 2*, gioco molto popolare nel nostro Paese.

Polemiche e critiche alla selezione sono piovute da quasi tutte le nazioni che prenderanno parte ai WCG, ma non dureranno molto, visto che tra qualche mese aumenterà l'attesa per l'edizione italiana, che promette di essere la più spettacolare mai offerta. Tutto all'interno di una cornice d'eccezione, l'Autodromo Nazionale di Monza. Appuntamento dal 18 al 22 di ottobre, quindi, per osservare finalmente da vicino il vero spettacolo degli sport elettronici.

Mod per Quake 4

QUAKE 4 ROCKET ARENA

Anche *Quake 4* ha la sua arena del rock(et).

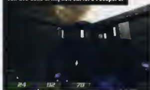
- **Sviluppatore:** RA Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 24 MB
- **Internet:** http://rocketarena.planetquake.gamespy.com

PER ballare a suon di frag anche con *Quake 4*, torna lo storico Mod *Rocket Arena*, già disponibile per il capitolo precedente della serie targata Id Software.

I 24 MB di questa prima versione beta racchiudono un'idea di gioco semplice quanto efficace: le mappe multiplayer che ospitano i combattimenti, qualsiasi esse siano (compreso il paio inedito allegato), vengono letteralmente svuotate di tutte le munizioni e i power up che solitamente le costellano.
In compenso, ai giocatori (fino a 16 contemporaneamente) vengono fornite tutte le armi disponibili, per scatenare dei deathmatch senza tregua in cui il vincitore è l'ultimo eroe rimasto miracolosamente in piedi.
Il Mod supporta sia le modalità Rocket Arena sia Clan Arena, oltre a prevedere nuovi menu, HUD personalizzabili, una diversa gestione dei punti di respawn e tutte le caratteristiche che l'hanno fatto diventare così popolare nella sua precedente incarnazione.

INSTALLAZIONE

1. Una versione beta del Mod è disponibile per il download sul sito **http://rocketarena.planetquake.gamespy.com.**
2. Estraete l'archivio nella directory principale di *Quake 4*, e verrà creata la nuova cartella "arena".
3. All'interno del menu Mod del gioco sarà così presente la modification "arena". Selezionatela per lanciare *Quake 4 Rocket Arena*.



In *Rocket Arena* ci si deve concentrare sull'uso delle armi, non sul loro recupero.



Le arene sembrano quasi vuote, ripulite da power up e munizioni.

VERDETTO ★★★★☆

L'acclamato ritorno di un Mod che rende le carneficine online di *Quake 4* ancora più divertenti e frenetiche.

Mod per Half-Life 2

WIVENHOE: THE FALL OF RAVENHOLM

Stealth, horror e azione, tutto in un unico Mod.

- **Sviluppatore:** Travis Draper
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Dimensioni:** 24 MB
- **Internet:** : www.planetphillip.com/posts/wivenhoe-the-fall-of-ravenholm-single-player-half-life-2-mod

L'ambizioso Mod *Wivenhoe* riunisce in sé addirittura tre generi videoludici: quello stealth alla *Thief*, quello horror in stile *Alone in the Dark* e l'azione pura tipica di un *Half-Life 2*.

Se la componente stealth che apre il Mod risulterà un po' frustrante per i giocatori più impazienti di vivere emozioni forti, questi ultimi avranno pane per i propri denti nelle sezioni seguenti, fatte apposta per spaventarli a morte ed esaltare i loro istinti fraggatori.
La storia di *Wivenhoe*, che oltre a essere il titolo del Mod è anche il nome della diga "protagonista" delle prime fasi di gioco, vede il giocatore prendere parte a una rivolta civile che cerca di prevenire in qualche modo il bombardamento di Ravenholm. Come sanno coloro che hanno giocato a *Half-Life 2*, la sommossa non avrà successo, ma è una scusa più che buona per godersi un altro Mod di qualità e dalla notevole originalità.

INSTALLAZIONE

1. Una versione del Mod è disponibile per il download sul sito **www.planetphillip.com/posts/wivenhoe-the-fall-of-ravenholm-single-player-half-life-2-mod.**
2. Estraete la cartella TheFallOfRavenholm contenuta nell'archivio nella directory **C:\Programmi\Steam\SteamApps\SourceMods.**
3. Aprendo Steam, il Mod *Wivenhoe* apparirà nella lista dei giochi disponibili.





Un manipolo di PNG (personaggi non giocanti) affiancherà il giocatore in alcune fasi delle sue imprese.

VERDETTO ★★★☆☆

Un Mod che riunisce, sotto le sembianze di un normale FPS, tre generi videoludici, magari indigesti a qualcuno.

Mod per UT 2004

IRREALE VERSATILITÀ

Mai visto un Torneo con così tanti partecipanti!





Alien Swarm infesterà i vostri PC, ma non preoccupatevi, niente sangue-acido.

NON c'è dubbio: *Unreal Tournament 2004* è molto più di un FPS fantascientifico, è la versatilità fatta videogioco. *UT 2004* rappresenta, infatti, uno dei più intuitivi e flessibili ambienti software che i level designer in erba possono utilizzare per sviluppare Mod all'altezza delle realizzazioni professionali. Non sorprende, quindi, che le produzioni disponibili siano così tante e differenziate tra loro.

La ricostruzione del fronte russo durante la Seconda Guerra Mondiale di *Red Orchestra* (**www.redorchestra.clanservers.com**) è ormai popolare all'interno della comunità dei modder. Rivaleggiando con giochi multiplayer commerciali per attenzione ai dettagli, realismo dei mezzi militari e coinvolgimento nell'azione bellica, *RO* ha vinto meritatamente il premio Make Something Unreal dell'anno scorso, portandosi a casa un assegno da un milione di dollari.



Air Buccaneers dà modo di sfidarsi tra le nuvole, a colpi di cannone!

Ricordate *Alien Breed* e i bei tempi dei 16-bit? Ora avete modo di riviverli nella classica visuale dall'alto alla *Gauntlet* grazie a Black Cat (**www.blackcatgames.com**) e al suo *Alien Swarm* per quattro giocatori, supportato anche dalla nuova campagna The Telic che aggiunge mappe di gioco inedite.

In *Metaball* (**www.metaball.org**), la geniale pazzia di *Marble Madness* viene, se possibile, elevata all'ennesima potenza. La protagonista è una ragazza che "corre" all'interno di una palla rotolante in un ambiente tridimensionale costellato da enigmi e trappole e da bizzarre "teste di gatto" bipedi sottovuoto, da raccogliere grazie a un prezioso raggio trattore. Assurdo, ma divertentissimo.

Il team di sviluppo di UnWheel (**http://unwheel.beyondunreal.com**) ha creato un Mod che, mimetizzandosi come modalità deathmatch e CTF standard, propone gare motorizzate tipo stunt, rally e addirittura una sorta di calcio "a 4 ruote", avvantaggiandosi degli eccellenti algoritmi fisici di *UT*.

I combattimenti volanti del barocco *Air Buccaneers* di Ludocraft (**http://ludocraft.oulu.fi/airbuccaneers**) sono l'esempio perfetto di cosa succede quando editor e SDK finiscono al servizio di menti estrose. Utilizzando cannoni e colubrine, i giocatori combattono in arene tra le nuvole, veleggiando leggiadri su foreste incantate e castelli da fiaba. Un'esperienza da provare, così come tutte le altre sperimentabili grazie alle centinaia di Mod per *UT 2004* disponibili in Rete, per esempio sul sito **www.moddb.com**. GIOCHI COMPUTER



I microcosmi *Metaball* sono a dir poco visionari.

Torna King's Quest

THE SILVER LINING

Il ritorno del re, e stavolta Tolkien non c'entra.



Sono tre i personaggi interpretabili: Rosella, Alexander a Graham, con un cameo da parte di Connor.



Gli sviluppatori sono rimasti fedeli alla struttura originale, quindi niente combattimenti.

- **Sviluppatore:** Phoenix Online Studios
- **Genere:** Avventura single player
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** www.kqix.com

IL mondo si è accorto di *King's Quest IX* solo quando gli avvocati di Vivendi ne hanno bloccato bruscamente lo sviluppo. Delusi dal clamoroso flop dell'ottavo episodio del 1998 – le cui vendite insufficienti hanno decretato la fine della storica serie – i fan della saga hanno formato i Phoenix Online Studios, con l'intenzione di creare un capitolo extra non ufficiale.

Dopo due anni di lavoro, è stato pubblicato un primo trailer del gioco, ed è proprio al quel punto che sono intervenuti i legali dei proprietari del marchio. "Quando abbiamo cominciato, volevamo solo tentare di creare un gioco che potesse soddisfare i fan delle stupende avventure grafiche Sierra di una volta", rivela Cesar Bittar in qualità di direttore del progetto, "un gioco dedicato in particolar modo agli amanti di *King's Quest*, la serie insieme a cui molti di noi sono cresciuti."



"Per due anni abbiamo lavorato al progetto senza alcun permesso esplicito [per utilizzare il nome, gli scenari e i personaggi ufficiali della saga, N.d.R.]", aggiunge Saydmell Salazar, PR del team di sviluppo, "la voce della sua esistenza è stata diffusa da fan sempre più numerosi contattando portali, siti, blog e perfino stazioni radio."

Alla fine, Vivendi ha ceduto, ma a un patto: mentre scenari e personaggi potevano rimanere inalterati, *King's Quest* doveva scomparire dal titolo del gioco. Quest'ultimo è quindi tratto da una troncatura del sottotitolo originale: *Every Cloak has a Silver Lining*.

Ma cosa davvero non andava in *Mask of Eternity*, l'ultimo capitolo originale della saga? "Credo sia stato pesantemente influenzato dalle idee della nuova amministrazione Sierra, più che da quelle della creatrice della serie Roberta Williams", confida Bittar, "la magia se ne è così irrimediabilmente andata e siamo stati gettati in un mondo spettrale, totalmente diverso dall'universo di gioco tipico della serie." Trama debole, personaggi poco carismatici, mancanza dello humour tradizionale, eccessiva violenza e nessun collegamento con gli episodi precedenti. Tutte cose che non troverete in *The Silver Lining*. "Il gioco si apre con una grande festa, che però non va come dovrebbe e a Re Graham tocca investigare per capire cosa sia accaduto. Scopre, così, che tutto è dovuto all'avverarsi di un'antica profezia legata agli eventi narrati nei vari episodi della serie."

"Originariamente, la storia era divisa in nove capitoli singoli", continua Salazar, "ora invece abbiamo optato per tre atti da tre capitoli ciascuno, una soluzione che rende più semplice la gestione del progetto dal punto di vista produttivo." Nessun problema, a noi interessa solo che Phoenix faccia davvero risorgere dalle proprie ceneri una saga epica come quella di *King's Quest*. Lunga vita al Re! GIOCHI COMPUTER

Mod per UT 2004

TO: CROSSFIRE

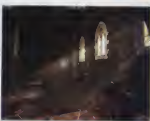
Operazioni tattiche e fuoco incrociato sono sempre attuali.

- **Sviluppatore:** Crossfire Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** www.to-crossfire.net

QUANDO si dice "non stare con le mani in mano". Dopo il notevale *TacticalOps*, lo stesso gruppo di modder sta per dare alla luce un ennesimo rivale dell'imperituro *CounterStrike*. Stando alle dichiarazioni preliminari di rito, ma anche e soprattutto alle prime immagini di gioco, *TO: Crossfire* promette di spingere al limite le potenzialità di quel Unreal Engine 2 che sta sotto il cofano di *Unreal Tournament 2004*.

Candidandosi come uno dei pochi Mod con le carte in regola per spodestare *Red Orchestra* dal trono dei Mod più giocati per *UT 2004*, *TO: Crossfire* vanta innanzitutto una grafica di prim'ordine, evocativa e accattivante in ugual misura. Le quattro mappe per ora disponibili rivelano, però, anche una profonda connotazione tattica, ben armonizzata con una struttura di gioco decisamente alla *CounterStrike*. Una volta comprate le armi, realistiche nel look e nelle modalità d'uso, è tempo di procedere verso il punto in cui piazzare le bombe (se si è un terrorista) oppure verso l'eliminazione sistematica dei membri della fazione rivale. In alternativa, nel Mod completo dovrebbero essere disponibili altri tipi di missione, come l'assassinio di bersagli designati o il recupero di ostaggi.

Qualunque mappa o sortita si affronti, comunque, la libertà d'azione garantita dalla giocabilità di questo Mod consente di rendere divertente ed efficace ogni stile di gioco, dal cecchinaggio più paziente agli assalti più selvaggi. A questo punto dello sviluppo, *TO: Crossfire* promette già moltissimo, a patto di non cercare uno schema di gioco particolarmente innovativo, visto che il Mod si rifà chiaramente ai migliori sparatutto tattici multiplayer disponibili sul mercato. E sottolineiamo "multiplayer", perché sebbene sia consentito giocare le mappe anche in singolo infarcendole di bot, questi ultimi non vantano un'Intelligenza Artificiale sufficientemente avanzata da garantire una sfida vera e duratura. Insomma, come sempre accade, incrociare il fuoco con avversari umani è tutta un'altra cosa!





TO: Crossfire vanta uno stile di gioco alla *CounterStrike*.

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

L'Eurolega sfida l'NBA

Se siete stanchi di cimentarvi con i giganti dell'NBA e volete provare l'emozione di partecipare alla più prestigiosa competizione europea, allora *Euroleague 2006* è il Mod giusto per voi. Il progetto, giunto ormai alla sua terza edizione, è realizzato da un gruppo di appassionati e il loro portavoce, Manou Zenou, ha fatto sapere che il Mod verrà pubblicato ad aprile inoltrato.

- **Gioco richiesto:** *NBA Live 06*
- **Sito di Riferimento:** http://euroleague.nbalive.org

Neve su TrackMania Sunrise

L'idea di ricreare gli ambienti nevosi tipici della Germania del periodo natalizio, a discapito del caldo panorama di *TrackMania Sunrise*, è quantomeno sorprendente. Il progetto, durato cinque mesi, ha costretto i tre membri della Snow Company a modificare ogni singola texture del gioco e i quasi 700 MB di peso complessivo testimoniano l'enorme mole di lavoro compiuto per la realizzazione del Mod.

- **Gioco richiesto:** *TrackMania Sunrise*
- **Sito di Riferimento:** www.b4tt3r.de/sick/index.html

Chi ha paura dei mostri?

Afraid of Monster è un Mod in stile survival horror per il primo *Half-Life* che, pur tralasciando le "ambientazioni racooniane" di *Resident Evil* e le oscure magioni di *Silent Hill*, promette di spaventare come non mai il giocatore. Nei panni di David Leatherhoff, l'obiettivo primario sarà quello di sopravvivere alle allucinazioni e agli incubi che, nel procedere del gioco, cercheranno di fermare la corsa del protagonista verso la salvezza.

- **Gioco richiesto:** *Half-Life*
- **Sito di Riferimento:** http://mods.moddb.com/6145/Afraid-of-Monsters

A San Andreas con un amico!

L'assenza di una vera e propria modalità multiplayer nel capolavoro Rockstar ha spinto un gruppo di appassionati a porre rimedio. Dopo oltre otto mesi di lavoro, è stata finalmente distribuita la prima beta di *Multi Theft Auto*, che permetterà ai giocatori di sfidarsi in corse clandestine sulle roventi strade di San Andreas. Il Mod, purtroppo, soffre di alcuni fastidiosi bug che verranno sicuramente corretti con le successive uscite.

- **Gioco richiesto:** *GTA San Andreas*
- **Sito di Riferimento:** http://mtavc.com

Mod per Half-Life

RESIDENT EVIL: COLD BLOOD

Un Mod che vi farà gelare il sangue nelle vene.

- **Sviluppatore:** Cold Blood Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 100%
- **Internet:** www.xenoverse.net/coldblood





NELL'universo horror di *Resident Evil* è ambientato *RE: Cold Blood*, un Mod cooperativo multiplayer basato sul motore grafico di *Half-Life*. I coraggiosi giocatori si trovano per le strade di Racoon City a combattere non solo contro mostri mutanti infettati dal malefico virus e contro una cronica scarsità di munizioni, ma anche contro i fantasmi creati dalla propria mente.

Nonostante l'impostazione da FPS e le numerose aree inedite da esplorare, *Resident Evil: Cold Blood* riesce a convogliare con efficacia le sensazioni e i brividi tipici di un survival horror quale il capolavoro Capcom. I giocatori incontrano, infatti, tutte le creature della serie – come zombi, hunter e ragni giganti – utilizzando un arsenale di varietà invidiabile, che spazia dalla semplice mazza da golf a un poderoso lanciarazzi. Peccato solo che il Mod non sembri essere proprio infinito nel numero delle sue mappe e che il bilanciamento nella "cattiveria" dei mostri non paia perfetto, rendendo i cani-zombi le creature di gran lunga più mortifere. Vedremo se questi piccoli difetti saranno limati in una prossima versione, magari basata addirittura sul moderno e potente engine grafico di *Half-Life 2*.





Per abbattere da così vicino degli zombi pieni di sangue, ci vuole sangue freddo.

Mod per Civilization IV

CIVILIZATION IV TOTAL CONVERSION

Civilizzare altri mondi, futuribili e fantastici.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Strategia a turni
- **Percentuale di completamento:** 100%
- **Internet:** http://civilization4.filefront.com

SIN dai suoi primi episodi, la serie *Civilization* si è proposta di riprodurre in modo storicamente fedele, quanto videoludicamente piacevole, lo sviluppo della civiltà umana, millennio dopo millennio.

Civilization IV, grazie al fiorire sempre più convinto delle cosiddette Total Conversion (qualcosa di più di semplici Mod, letteralmente "conversioni totali" sul piano grafico e strutturale del gioco sorgente), si candida come piattaforma strategica ideale per simulare altre civiltà, non necessariamente umane o reali.

In questo ambito, si inseriscono *Star Wars Mod* e *Harry Potter Mod*, due Total Conversion che si occupano rispettivamente di ricreare gli scenari siderali e le atmosfere magiche di due tra le saghe più popolari di sempre. Naturalmente, se nello *Star Wars Mod* sarà possibile prendere le parti di qualunque civiltà faccia parte dell'iconografia "stellare" (dalla Vecchia Repubblica all'Alleanza Ribelle, dai Mandaloreani agli Wookiee) e fare la conoscenza di personaggi altrettanto stellari (da Obi-Wan Kenobi a Darth Vader), l'*Harry Potter Mod* calerà il giocatore nel mondo del maghetto con gli occhiali tondi e dei suoi straordinari amici. E queste sono solo due delle moltissime Total Conversion che si accingono a civilizzare il panorama dei Mod per il grandioso *Civilization IV*!



Preparatevi ad affrontare delle guerre stellari tra civiltà, grazie allo *Star Wars Mod* per *Civilization IV*.

GENERE: SPARATUTTO ONLINE

Giocato in multiplayer

EURO FORCE

Dopo Special Forces, *una nuova "mini" espansione per gli appassionati di* Battlefield 2.

EA DOWNLOADER

Se decidete che per voi dieci euro non sono un problema, al fine di saziare la vostra fame di frag con *BF 2*, procurarsi *Euro Force* è piuttosto semplice. Dopo aver effettuato l'acquisto, infatti, dovrete scaricare e installare "EA Downloader" per procurarvi l'installazione del Booster Pack. Quest'ultimo non potrà essere scaricato con mezzi tradizionali e andrà sempre installato attraverso il programma EA. In pratica, non è possibile spostare il file di installazione, che andrà scaricato nuovamente nell'infausta eventualità di un "format" del PC (naturalmente, non dovrete pagarlo di nuovo). Come ultima nota, è importante ricordare che, al momento di acquistare *Euro Force*, vi verrà chiesto di specificare il login di un account di *BF 2* (potrà eventualmente essere cambiato dopo l'acquisto) e che, di conseguenza, solo essendo online con tale account sarete in grado di accedere ai contenuti di *Euro Force*.



- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** DICE
- **Distributore:** Solo online
- **Provato su:** Ago 05, 9
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2,5 GB HD, connessione a Internet
- **Internet:** www.battlefield2.com



I nuovi mezzi a disposizione garantiranno una massiccia pioggia di fuoco!

PUR essendo trascorsi solo pochi mesi dall'uscita della prima espansione *Special Forces* (GMC Nat 05, 8), gli appassionati di *Battlefield 2* hanno già nuova carne al fuoco con cui macinare frag.

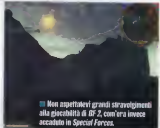
I DICE, seguendo alla lettera il proverbiale "battere il ferro finché è caldo", tentano nuove strade sfruttando l'alone di interesse che *BF 2* sta generando in qualità di FPS online tra i più giocati del momento (il più giocato, se escludiamo l'intramontabile fenomeno *CounterStrike*). A tal fine, lanciano sul mercato quella che appare come una via di mezzo tra una classica espansione (si paga) e una tradizionale patch (si può scaricare solo online), coniando il termine "Booster Pack".

In pratica, chiunque lo desideri può attualmente acquistare il "Pack" a 9,99 euro tramite il servizio "EA Download", in maniera del tutto simile a quanto in passato accadde con l'amato-odiato Steam di Valve. All'interno di *Euro Force* troverete tre mappe inedite – non poche se pensate alle dodici del gioco originale – in cui lo schieramento occidentale è rappresentato dalle forze NATO (la nuova fazione introdotta) con il corrispettivo arsenale rinnovato, sia in termini di armamenti, sia per i veicoli. Avrete così modo di guidare i famosi Eurofighter, di impugnare un italianissimo Benelli M4 o un FAMAS e molto altro. Tuttavia, è opportuno osservare che tali modifiche (se si escludono le ovvie differenze che caratterizzano gli schieramenti in *BF 2*) non alterano minimamente la struttura originale del gioco, come invece ha fatto *Special Forces*. Ciò che viene offerto è nulla più di un cambio meramente estetico, che lascia inalterate classi dei soldati e potenza di fuoco dei mezzi (per ovvie questioni di bilanciamento). Tra le tre mappe disponibili, tutte ambientate nello scenario asiatico, siamo rimasti particolarmente impressionati dall'ambientazione della Grande Muraglia (contro i cinesi), decisamente più ricca di spunti rispetto alle altre due classiche di scontro in campo aperto (e anche un po' spoglio), sullo sfondo di pozzi petroliferi in fiamme.

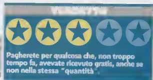
> "All'interno del Booster Pack troverete tre mappe inedite"

Anche se gli appassionati difficilmente si lasceranno sfuggire l'occasione, non possiamo che provare un lieve dissenso nei confronti di un'operazione di questo tipo. Da un lato, apprezziamo che per pochi euro vengano introdotti contenuti di qualità, così da mantenere elevato l'interesse degli acquirenti del gioco; dall'altro ricordiamo che, poco meno di due anni fa, la patch 1.6 di *Battlefield 1942* (degli stessi DICE) aveva aggiunto un nuovo schieramento e due mappe in forma totalmente gratuita. Cosa è cambiato da allora?

GIOCHI COMPUTER



Non aspettatevi grandi stravolgimenti alla giocabilità di *BF 2*, com'era invece accaduto in *Special Forces*.



Pagherete per qualcosa che, non troppo tempo fa, avevate ricevuto gratis, anche se non nella stessa "quantità".

GENERE: GIOCO DI GUIDA

Giocato in multiplayer

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Grazie ai WCG, tutti i netgamer diventano piloti.

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Interno
- **Distributore:** Halifax
- **Provato su:** Nat 05, 8
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** Pentium 4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 3 GB HD, connessione a Internet

IL comitato organizzatore dei World Cyber Games ha deciso che la serie *Need for Speed* sarà della partita anche per l'edizione 2006.

Affiancato a un altro titolo EA, quel *FIFA* che è ormai un'istituzione delle olimpiadi del videogioco, ci sarà quindi anche *Need for Speed: Most Wanted*, l'ultima incarnazione della serie, a rappresentare i giochi di guida su PC.

Molto valido nella modalità single player, il titolo di EA punta tutto sul suo stile, decisamente appagante, anche in ambito multiplayer. Musica rock a tutto volume, belle auto, ottime piste su cui gareggiare e niente lag. Non ci sono invenzioni di sorta o novità nella sua incarnazione online: si tratta di un classico gioco di corse, controllabile praticamente con tre tasti, che non ha la pretesa di simulare nulla. I server di EA, ormai potenziati e finalmente consoni a ospitare migliaia di giocatori, non brillano per affidabilità (si verificano sporadici crash, e le frasi in chat spesso vengono ripetute due volte), ma svolgono egregiamente il proprio compito.

Si viene accolti da un'interfaccia funzionale, gestibile anche via joypad o volante, ed è facile iniziare con una partita rapida (che abbina casualmente i giocatori), oppure cercare uno scontro con criteri differenti. Menzione particolare merita l'EA Messenger, servizio di messaggistica istantanea simile al più celebrato MSN, disponibile solo per gli utenti dei server del colosso nordamericano. Se ci sono amici in linea, impegnati anche con altri titoli di Electronic Arts, con questo strumento li si potrà contattare tempestivamente.

Sul fronte della giocabilità, è importante notare che i bolidi selezionabili nelle sfide online sono quelli appartenenti alla propria scuderia creata nella modalità per giocatore singolo. Ciò significa che, prima di affrontare le sfide con altri giocatori in carne e ossa, bisognerà correre parecchio da soli, nell'intento di racimolare abbastanza denaro per comprare un bolide e modificarlo.

In sintesi, *NfS: Most Wanted* è un gioco solido e ben fatto, ma lontano dagli standard di divertimento cui si è abituati con i giochi online, per consuetudine molto più coinvolgenti grazie alle numerose modalità – soprattutto quelle di squadra.

GIOCHI COMPUTER

Andare addosso alle vetture avversarie, spesso, si rivela molto utile.

Con il comodo EA Messenger, si possono vedere gli amici online e contattarli per giocare.

"Musica a tutto volume, belle auto e niente lag"

RAPPRESENTARE L'ITALIA AI PROSSIMI WCG

In Italia non si può certo parlare di community, riferendosi ai pochi elementi che giocano a *Most Wanted* online. Questo dato incide molto sulla preparazione dei nostri "cyber atleti", che non hanno sparring partner italiani all'altezza. Quando si tratta di gareggiare contro avversari internazionali molto più allenati di loro, infatti, questa mancanza si nota. C'è, però, un lato positivo nel basso numero di giocatori: iscrivendosi al torneo di qualificazione per i WCG, che si terrà a NGILAN 06, le possibilità per rappresentare il Bel Paese alle prossime olimpiadi saranno alte, anzi altissime, per tutti coloro che si vorranno cimentare con il titolo di EA. L'anno scorso, infatti, Cube.esiCugio era presente a NGILAN 05 per il torneo di *FIFA 2005*, competizione dalla quale è stato estromesso quasi subito. Il ragazzo non si è perso d'animo e si è giocato le poche carte rimaste nel torneo di *NFSU 2*, piazzandosi secondo e staccando così il biglietto per Singapore. Se credete di essere abili alla guida del vostro bolide in *NfS: Most Wanted*, allora, continuate ad allenarvi, magari online, e iscrivetevi alle eliminatorie: ai WCG avrete tutto il calore del pubblico dalla vostra, e la possibilità di vincere ben 20.000 dollari!

VERDETTO ★★★☆☆

NfS: Most Wanted è divertente anche online ed è caratterizzato da un buon supporto. Il vero netgaming, però, è altrove.

Crea una mappa

F.E.A.R.

Come dar vita a una semplice mappa grazie ai F.E.A.R. Public Tools.



QUANTO CI SI IMPIEGA?

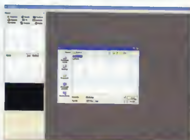
Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 1 ora

COSA SERVE?

- Una copia di *F.E.A.R.*
- I F.E.A.R. Public Tools, contenuti nel file autoinstallante **fear_publictools_103.exe** disponibile sul DVD di GMC.
- La patch 1.03 del gioco, contenuta nel file autoinstallante **fear_update_it_100-102_103.exe** disponibile sul DVD di GMC.

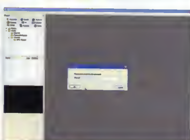
RISORSE

- La documentazione dei Public Tools: **Viene installata insieme all'editor**
- Il Forum ufficiale del gioco: **http://forums.vugames.com/category.jspa?categoryID=2**
- Il sito di *F.E.A.R.* di FileFront: **http://fear.filefront.com**



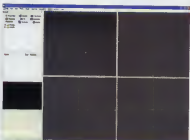
PREPARAZIONE

1 Dopo aver installato i Public Tools, aprite l'editor WorldEdit. A questo punto, la prima cosa da fare è caricare un progetto valido. Per far questo, aprite il menu **File** e selezionate **Open Project**, navigate tra le cartelle d'installazione dei Public Tools (percorso **\Public Tools\Dev\Runtime**) fino a trovare il file **FEAR.dep**, che dovete aprire. Siete pronti per iniziare a creare la vostra prima mappa: una semplice stanza.



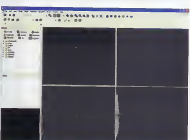
CREAZIONE DELLA MAPPA

2 Selezionate il menu **Worlds** nella finestra **Project** a sinistra ed evidenziate la cartella **Worlds\Tutorials**. Cliccate con il tasto destro del mouse e selezionate **Add Directory**, inserendo il nome, per esempio GMC Tutorial, della cartella dove verranno salvati i dati della vostra mappa. Selezionatela e, nel menu **File**, cliccate su **New World** per definire il nome della mappa, in questo caso chiamata semplicemente Stanza.



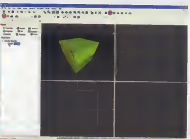
NAVIGAZIONE DELLA MAPPA

3 Le quattro finestre dotate di griglia inquadrano lo spazio della mappa da diverse prospettive. In senso orario da quella in alto a sinistra, trovate la finestra tridimensionale x/y/z e i tre piani cartesiani x/z, x/y e y/z. La mappa può essere "navigata" in qualunque delle quattro finestre disponibili. I tasti deputati alla navigazione sono **I, O, L + movimento del mouse**, e la rotellina del mouse per zoomare.



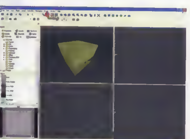
VISUALIZZAZIONE DELLE TOOLBAR

4 Le cosiddette "toolbar" (o barre degli strumenti) sono una raccolta di icone rappresentanti le funzioni di edit fondamentali. Per visualizzarle, aprite il menu **View**, quindi il sottomenu **Toolbars** e attivate tutte le toolbar disponibili. Ora, disponetele orizzontalmente in cima allo schermo, cercando di ordinarle come in figura per semplificare l'individuazione delle icone utilizzate nei prossimi punti (cerchiate di rosso).



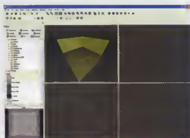
PROGETTO DELLA STANZA

5 Innanzitutto, controllate che l'icona **Brush Edit** sia selezionata. Per creare una semplice stanza cubica, cliccate sull'icona **Create Box** e dimensionatela, inserendo nella finestra **New Brush** apertasi una lunghezza del lato (definita in centimetri) adeguata. Un valore di 500 (5 metri) dovrebbe essere più che sufficiente. Cliccate **OK** per vedere materializzarsi la vostra stanza all'interno delle finestre di visualizzazione.



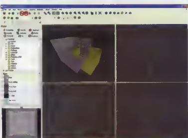
APPLICAZIONE DELLE TEXTURE

6 Per applicare una texture alla stanza appena creata, selezionate la linguetta **Materials** nella finestra **Project** a sinistra, quindi aprite la cartella **Materials\Tutorials** ed evidenziate la **texture Grid**, la prima della lista. Ora, cliccate sull'icona **Apply Material** per applicare la texture all'oggetto selezionato, in questo caso la vostra stanza, che apparirà perfettamente ricoperta nella finestra tridimensionale.



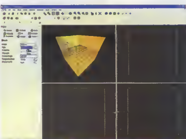
"ROVESCIAMENTO" DELLA STANZA

7 Avete così applicato la texture all'esterno della vostra scatola-stanza. Siccome, però, v'interessa che siano texturizzate le pareti interne di quest'ultima (quelle che vedrete durante il test in soggettiva della mappa), la scatola-stanza va "rovesciata" in qualche modo. Verificando che la stanza sia selezionata, premete il tasto **F** per eseguire l'operazione di scambio tra le sue facce esterne e quelle interne.



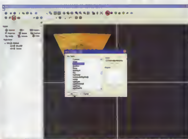
DEFINIZIONE DI UN SETTORE

8 Per essere visualizzata nel gioco, qualsiasi sezione della mappa deve essere contenuta in quello che viene definito un "settore". Nel caso della vostra scatola-stanza, basta un settore delle stesse dimensioni; quindi semplificatevi la vita con un semplice "copia e incolla". Verificando che la stanza sia selezionata, cliccate prima sull'icona **Copy** e poi su quella **Paste** per creare un settore delle dimensioni adatte.



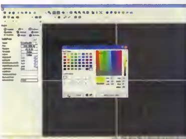
POSIZIONAMENTO DEL SETTORE

9 Dopo aver premuto **F** per "ribaltare" il settore, aprite **Properties** nella finestra **Project** a sinistra e selezionate **Sector** nel campo **Type**. Per centrarlo rispetto alla stanza, cliccate sul quadratino nero centrale del settore visualizzato nei piani cartesiani e trascinatelo in modo che settore e stanza siano esattamente sovrapposti. Per aiutarvi, mediante i tasti + e - potete cambiare le dimensioni delle maglie delle griglie.



AGGIUNTA DEL PUNTO D'INGRESSO

10 Per inserire il punto d'ingresso per il giocatore nella mappa, cliccate sull'icona **Object Edit**. Tenendo premuto il tasto **X** e muovendo il mouse, definite un punto interno alla stanza all'incrocio degli assi di colore verde, cliccate sull'icona **Add Object** e selezionate l'oggetto **GameStartPoint** nella finestra seguente. Ora, ripetete il procedimento per inserire (dove volete) anche l'oggetto obbligatorio **WorldProperties**.



APPLICAZIONE DELL'ILLUMINAZIONE

11 Per aggiungere una fonte luminosa alla vostra mappa: **X + movimento del mouse** per definire la sua posizione all'interno della stanza (magari al centro del soffitto), quindi **Add Object** selezionando l'oggetto **LightPoint** per inserirla. Per definire le sue proprietà: nel menu a sinistra **Properties** aumentate a 600 il raggio della luce (LightRadius) e sceglietene il colore (LightColor) mediante il menu apposito.



COMPILAZIONE E TEST DELLA MAPPA

12 Per compilare la mappa così creata, cliccate sull'icona **Process World** (quella con i mattoncini rossi), poi sul pulsante **Process**, verificando che non ci siano errori (Errors) e ignorando gli avvisi (Warnings). Se va tutto bene, lanciate la mappa direttamente dall'editor cliccando sull'icona **Run World** (quella con il razzo), magari pensando già a come ampliare e rendere più interessante la semplice stanza appena realizzata.

Interviste

TEMPI SUPPLEMENTARI

Quattro chiacchiere con due sviluppatori amatoriali di simulazioni calcistiche.

La serie calcistica *FIFA* di EA conta su uno zoccolo duro di appassionati. Questo mese, in accordo con lo staff di FIFAOnline (**www.fifaonline.it**) abbiamo inserito nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC la *Superpatch 2006 v1.0* per *FIFA 06*. Approfittando dell'occasione, abbiamo scambiato quattro chiacchiere con Salvatore Picone, il responsabile di questo pregevole progetto amatoriale.

Quanti componenti conta il vostro team?
Salvatore: Il nostro sito si avvale dell'opera di 14 membri, anche se al progetto hanno lavorato attivamente solo 7 persone, tutte coordinate da me. Inoltre, molti ragazzi stranieri hanno dato il loro contributo.

Quali difficoltà avete incontrato sviluppando l'add on?
Salvatore: All'inizio è stato difficile trovare gente. Poi, parecchi amici ci hanno aiutato a editare i giocatori, a modificare i parametri e a creare il setup finale di questo add on. Senza alcuni preziosi consigli, non saremmo mai riusciti nell'impresa.

Progetti per il futuro?
Salvatore: A breve, vorremmo pubblicare la *Challenge League Superpatch* basata sul campionato cadetto svizzero e introdurre la Serie C2 in *FIFA 06*. Inoltre, sarebbe bello completare un aggiornamento al Campionato Italiano 1989/90, un file che avevamo già preparato, ma non siamo riusciti a finire per l'edizione 2005 di *FIFA*.

Il DVD di GMC, questo mese, offre anche un add on dedicato a *Football Manager 2006*. La *1987 Legends Patch* ha meritato la nostra attenzione e uno scambio di idee con Infinity, il suo sviluppatore.

Qual è l'aspetto più difficile nel ricreare questi campioni?
Infinity: Le problematiche che ho dovuto affrontare sono state molteplici. La prima è rappresentata dalla scelta dei magnifici 35: lasciare fuori giocatori del calibro di George Weah, Mazzola Senior e tanti altri non è stato facile, così come scegliere di non inserire Romario o Paolo Maldini in quanto ancora in attività. La fase più impegnativa è stata il recupero delle informazioni anagrafiche, tecniche e caratteriali di ogni singola leggenda, attraverso siti Internet, DVD sulla storia del calcio e testimonianze di giornalisti delle varie epoche.

Quali difficoltà tecniche hai dovuto affrontare?
Infinity: Ho dovuto misurarmi con l'imparzialità nella valutazione dei singoli: l'obiettività era d'obbligo. Spero, comunque, di aver fatto un lavoro il più equilibrato possibile. Per rendere il tutto più realistico, ho scelto il 1987 come data di nascita delle leggende, in modo da avere per loro solo contratti protetti già all'inizio del gioco (tutti hanno almeno 17 anni compiuti), così da non poter rubare i futuri fenomeni e acquistarli tutti gratis nella stessa squadra. Infine, la fase che richiesto più tempo è stata quella di testing: volevo essere sicuro che l'evoluzione dei calciatori non fosse troppo repentina e che ricalcasse le singole carriere sia a livello di miglioramenti, sia di maturazione.

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

PROVARE PER CREDERE

Molte piccole società di sviluppo offrono la possibilità di provare i loro giochi prima di acquistarli...

DOPO il successo riscontrato anche sul Forum di GamesRadar da *Mount & Blade*, il gioco di combattimenti medievali da noi segnalato nel numero di febbraio 2006, ci siamo messi in caccia di altri giochi shareware che offrano la possibilità di essere provati a fondo prima di deciderne l'acquisto. Il risultato sono state parecchie ore di divertimento gratuito! Ecco tre titoli che ci hanno particolarmente colpito.

Mystery Case Files – Hunstville (**www.download-free-games.com/puzzle_game_download/mystery_case_files.htm**) è un rompicapo apparentemente semplice, che però è già divenuto una piccola mania qui in redazione. L'obiettivo è di trovare degli "indizi" sparsi in varie ambientazioni – essenzialmente oggetti elencati in una lista e nascosti sullo schermo in mezzo a una confusione di altri ammennicoli. A rendere più infido il tutto, c'è il fatto che alcuni oggetti sono astutamente mascherati: per esempio una bicicletta potrebbe trovarsi all'interno di una foto seminascosta in un angolo dello schermo. Il tempo è limitato e, una volta raccolti tutti gli indizi, sarà anche necessario ricostruire la scena di un delitto muovendo le tessere di un puzzle che la rappresenta – un rompicapo più tradizionale, ma per risolvere il quale avremo a disposizione solo i secondi rimasti. *Mystery Case Files* è in lingua inglese.



In *Mystery Case Files – Hunstville* dovremo andare alla ricerca di indizi sullo schermo, in ambientazioni decisamente intriganti.



Una carriera di esplorazione, commerci, combattimenti e perfino innamoramenti ci attende in *Smugglers 3*.

TV Manager (**www.nielsbauergames.com/tvmanager.html**) ci riporta ai ruggenti anni delle prime televisioni private e delle trasmissioni fai-da-te. Un vecchio zio ci ha lasciato in eredità una piccola TV commerciale sull'orlo della bancarotta e il nostro compito è di riportare "la baracca" in attivo. Una semplice interfaccia consente di gestire il palinsesto (ovvero l'ordine dei programmi, la loro ora di trasmissione e i contenuti), di procacciare contratti pubblicitari e di creare nuove trasmissioni. Il gioco è abbastanza sofisticato, con un'analisi non solo degli indici di ascolto per le varie fasce, ma anche del tipo di pubblico che segue le trasmissioni (importante, se si vogliono acquistare pubblicità mirate – per esempio rivolte a telespettatori giovani). *TV Manager* è in inglese.

Il recente *Space Rangers 2: The Dominators*, recensito sullo scorso numero di GMC, prova che i titoli di esplorazione e commercio spaziale riscuotono interesse costante presso i giocatori. *Smugglers 3* (sempre in lingua inglese) ci pone al comando di una navetta dotata di armi e sensori, consentendo di costruirci gradualmente una carriera quali mercanti, pirati o cacciatori di taglie. 75 pianeti orbitanti intorno a 25 stelle diverse compongono un universo di gioco diviso tra quattro fazioni. Lo spirito è un po' quello di "Star Trek" e questa sensazione è rafforzata dalla possibilità di reclutare e comandare nuovi membri per il nostro equipaggio. Presso **www.nielsbauergames.com/smugglers3.html** potremo sia scaricare il demo (limitata a 250 turni e a un singolo sistema stellare), sia acquistare il gioco insieme alla sua prima espansione.

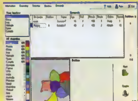
GIOCHI COMPUTER

COSTI E RICOSTI

I giochi proposti hanno un costo variabile tra i 10 e i 18 euro, ma tutti consentono, come scritto, un periodo di prova gratuita. Scaricando la versione demo, in genere, si accede a un numero limitato di opzioni, oppure si hanno delle restrizioni relative al tempo di gioco. Vale però la pena di notare che, in ogni caso, si tratta di un'esperienza ludica perfettamente godibile; chi non desidera acquistare il prodotto completo riuscirà comunque a divertirsi – grazie anche alle dimensioni contenute del download (dai 3 agli 8 MB in base al gioco).

Generali intelligenti

Dal sito www.download-free-games.com/freeware_games/the_general.htm può essere scaricato *The General*, un gioco di strategia completamente gratuito che pone da uno a venti giocatori al comando di altrettante nazioni, su una semplice mappa generata casualmente all'inizio di ogni partita. Occorre gestire economia, ricerca scientifica, crescita della popolazione e, ovviamente, le guerre. Il programma si avvale di una semplice interfaccia utente e graficamente è molto primitivo. Utilizza, però, un sistema di Intelligenza Artificiale innovativo, capace di adattarsi flessibilmente alla situazione di gioco senza adottare tattiche "preconfezionate" e senza barare. Gli sviluppatori sperano che i risultati di questo esperimento potranno, un giorno, essere d'aiuto anche nello sviluppo delle I.A. per titoli più sofisticati. *The General* è in lingua inglese.



```
file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

GMC TRUCCHI

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Modalità trucchi

Se avete bisogno di aiuto per salvare il mondo premete \ in qualsiasi momento della partita. Così facendo, apparirà la console di comando in cui potrete inserire uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
god	Rende invulnerabile il soldato controllato dal giocatore
listcmds	Mostra l'elenco dei comandi inseribili dalla console
listvars	Mostra le variabili utilizzabili per ogni comando da inserire nella console

DRAGONSHARD

Modalità trucchi

Anche nel mondo di Eberron, dove magia e tecnologia si fondono, a volte c'è bisogno di qualche aiuto proveniente dall'esterno. Se volete padroneggiare meglio questo titolo ambientato nell'epico universo di "Dungeon & Dragons" non vi resta che premere **Invio** in qualsiasi punto del gioco e inserire nel box di chat uno dei seguenti codici, dopo aver scritto la parola **enablecheats**.

CODICE	EFFETTO
+exp *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, vi verrà aggiunto quell'ammontare di punti esperienza
+all *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, vi verrà aggiunto quell'ammontare di punti esperienza, pezzi d'oro e punti shard (Mana)
+gold *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, vi verrà aggiunto quell'ammontare di pezzi d'oro
+shards *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, vi verrà aggiunto quell'ammontare di punti shard (Mana)
+level *numero*	L'unità selezionata verrà potenziata di tanti livelli di esperienza, quanti indicati dalla cifra inserita al posto di *numero*
fastbuild 1	Rende istantanea la costruzione delle unità
buildspeed *numero*	Inserendo al posto di *numero* una cifra, potrete determinare la velocità di costruzione delle vostre unità. Il valore 0 determina la velocità predefinita mentre 100 permette la costruzione istantanea
fastbuild 0	Disabilita la costruzione istantanea delle unità
victory	Completa la missione in corso
-exp *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, vi verrà sottratto quell'ammontare di punti esperienza
-shards *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, vi verrà sottratto quell'ammontare di punti shard (Mana)
-level *numero*	L'unità selezionata verrà depotenziata di tanti livelli di esperienza, quanti indicati dalla cifra inserita al posto di *numero*
-gold *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, vi verrà sottratto quell'ammontare di pezzi d'oro
disablecheats	Disattiva l'utilizzo della modalità trucchi

Rome Total War: Barbarian Invasion

Modalità trucchi

Dopo una fase di splendore e crescita incontrastati, sono giunti i barbari dal nord a mettere in difficoltà la potenza di Roma. Per far rifiorire nuovamente le vostre chance di conquista, premente il tasto \ in qualsiasi momento del gioco e attivate la console di comando con cui potrete riaffermare la vostra supremazia grazie ai seguenti codici.

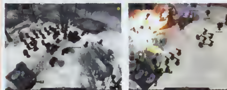
CODICE	EFFETTO
bestbuy	Abbassa il prezzo di ogni unità acquistabile nel gioco del 10%
toggle_fow	Rende visibile tutto il territorio della mappa senza averla esplorata
disable_ai	Disabilita l'Intelligenza Artificiale durante le battaglie
jericho	Nella modalità Battaglia sulla Mappa fa crollare tutti i muri
add_money 40000	Incrementa il contenuto dei vostri forzieri di 40.000 pezzi d'oro

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

Modalità trucchi

Create una nuova partita nella modalità Skirmish e assicuratevi che, nelle opzioni iniziali, la voce del menu **Permetti trucchi** sia impostata su **Sì**. In qualsiasi momento della partita premete contemporaneamente i tasti **Ctrl**, **Shift** e **ò**, per attivare la console di comando con cui modificare alcuni parametri del gioco secondo i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
cls	Pulisce la console di comando
cheat_power (*numero*)	Permette di ottenere il quantitativo di Punti Potenza indicato dalla cifra che sostituisce numero
cheat_requisition (*numero*)	Permette di ottenere il quantitativo di Punti Requisizione indicato dalla cifra che sostituisce *numero*
message_hide	Pulisce la schermata di gioco dai messaggi
taskbar_hide	Pulisce la schermata di gioco dalla barra dell'interfaccia
cheat_killself	Fa suicidare l'unità selezionata
quit	Chiude il gioco e torna a Windows
cheat_revealall	Mostra istantaneamente tutta la mappa di gioco
message_show	Mostra i messaggi sulla schermata di gioco
taskbar_show	Fa comparire la barra dell'interfaccia
getsimrate()	Mostra la frequenza di aggiornamento dello schermo
shadow_toggle	Elimina le ombre dal gioco



nel prossimo
NUMERO

ESCLUSIVA!
NEVERWINTER NIGHTS 2
GMC incontra gli sviluppatori del nuovo NWN!

SPECIALE!
TITAN QUEST
L'erede naturale di Diablo?

IL RITORNO DI LARA!
TOMB RAIDER: LEGEND
Miss Croft è di nuovo in azione!

INOLTRE!

Le recensioni di TimeShift, OutRun 2006, Hitman: Blood Money, Blazing Angels, Condemned: Criminal Origins, Desperados 2 e tanti altri!

I demo di Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, SpellForce 2, Act of War: High Treason e tanti altri!

NON PERDETE IL NUMERO DI MAGGIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MERCOLEDÌ 26 APRILE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL FANTASTICO
GOTHIC II!



Voto: 91%



Voto: 8/

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA



Matteo Bittanti propone spesso temi scottanti, che spingono a riflettere sul rapporto tra i videogiochi e la società. Il "filosofo" di GMC risponde alle lettere inviategli a pagina 13.

"Quando il videogioco avrà superato l'imperativo un po' infantile del fotorealismo, si innalzerà a forma d'arte"

Per una teoria evolutiva del videogame

IN un saggio del 1977 intitolato "Toy, Mirror, and Art: The Metamorphosis of Technological Culture" (letteralmente, "Giocattolo, Specchio e Arte: La Metamorfosi della Cultura Tecnologica"), lo studioso Paul Levinson scrive che l'evoluzione dei nuovi media si sviluppa in tre fasi fondamentali.

La prima è squisitamente *ludico* ("Toy"). Il debutto in società è sotto forma di giocattolo. L'elemento ricreativo sembra, infatti, pervadere le prime manifestazioni mediatiche, dal telefono al cinema, dalla radio alla stampa. Il gioco, secondo Levinson, è una sorta di "lubrificante sociale". Il suo ruolo è di favorire l'accettazione del nuovo medium e facilitarne la diffusione rapida. Il cinema, per esempio, nasce come pura forma di divertimento, nelle fiere e nei parchi a tema. È la *tecnologia* giocosa del cinema ad ammaliare il pubblico. Solo in un secondo momento, il cinema sviluppa un proprio linguaggio, una propria estetica e una propria poetica. Il cinema come lo conosciamo oggi è, infatti, un punto di arrivo, non di partenza.

Nella seconda fase, quella dello *specchio* riflettente ("Mirror"), l'uso del mezzo si fa strumentale. Il medium diventa il dispositivo che diffonde "immagini del reale". I creatori, finalmente consapevoli delle potenzialità del mezzo, ne acquisiscono una piena padronanza, creando contenuti originali, anziché dilettarsi con i suoi "effetti speciali". Da ricreativo, il medium diventa rappresentativo. In questa fase, la tecnologia passa in secondo piano, si fa *trasparente*: ciò che conta è il messaggio.

Il medium non è più giocattolo, bensì forma di comunicazione dotata di un regolamento autonomo. Come ha affermato il teorico canadese Marshall McLuhan: "I giochi, come le istituzioni, sono estensioni dell'uomo sociale del corpo politico, così come le tecnologie sono le estensioni dell'organismo animale [...]. Come estensioni della risposta popolare allo stress quotidiano, i giochi diventano modelli fedeli della nostra cultura. Incorporano sia l'azione che la reazione di intere popolazioni in una singola immagine dinamica" ("Gli strumenti del comunicare", 1964).

Il massimo grado di maturazione estetica e tecnologica del medium coincide, tuttavia, con l'*arte* ("Art"). Nelle mani di artisti - da sempre gli utilizzatori più perspicaci - il medium diventa un generatore di realtà e significati inediti. Secondo Levinson (1995), questo terzo stadio "combina dialetticamente gli aspetti dei primi due, ma al tempo stesso differisce da entrambi: l'arte [...] può essere giocosa come il giocattolo, ma, allo stesso tempo, è molto più seria: pur essendo importante, è altro rispetto alla vita quotidiana scandita e regolata da precisi ritmi lavorativi".

Il processo evolutivo indicato da Levinson è chiaramente riscontrabile nel videogioco. Il videogame nasce come una forma di puro intrattenimento, prescindendo da ogni implicazione artistica e, tanto meno, narrativa. In questa fase, la nozione di divertimento riguarda "il processo in quanto tale, non il prodotto del processo". I videogiochi delle origini conquistano non tanto per le loro componenti grafiche o sonore, particolarmente rudimentali, ma per la loro meccanica coinvolgente.

Successivamente, il videogame diventa *specchio*, superficie riflettente e insieme deformante delle tensioni sociali - politiche, etniche e ideologiche. Il fattore rappresentativo è sempre più importante e la qualità del gioco viene misurata in base a fattori quali la verosimiglianza estetica. Quando il videogioco avrà superato l'imperativo un po' infantile del fotorealismo, si innalzerà a forma d'arte vera e propria.

Levinson ipotizza anche che, una volta raggiunto il terzo stadio, un medium possa regredire alla fase ludica, specie in momenti di transizione tecnologica: "L'introduzione del sonoro nel cinema muto ha ridotto il medium allo stato di un giocattolo - riportando la tecnologia allo stadio primario e reinventando il medium stesso". Nel caso del videogioco, quest'ultima ipotesi sembra fondata. Un'altra possibilità, ugualmente consistente, è che il videogame non abbia mai veramente superato la fase ludica e che, forse, non la supererà mai.

Chiudiamo con una curiosità. Nel suo saggio, Levinson aveva accennato all'estinzione del videogame. Scrivendo sul finire degli Anni '70, l'interprete del pensiero di McLuhan paragonava quest'applicazione ludica del computer alla "moda delle radio amatoriali negli Anni '20 o alla mania di ammirare gli schermi televisivi nelle vetrine dei negozi negli Anni '40". Il che dimostra che anche gli esperti di media, qualche volta, prendono fischi per fiaschi.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi.
Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: matteo.bittanti @futureitaly.it.